
run generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS
CyPress
01/00
Ausgabe: 48
NUR BEI UNS: POKÉMON- & FINAL FANTASY-RUBRIK
TIPPS TOTAL: 8 SEITEN CHEATS, CODES, LÖSUNGEN
IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER
DM 6,50
Österreich: 52 öS
Spanien: 690 pts – Italien: 8400 lit
Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr
Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
4 394081 006508
TEST
DISCWORLD NOIR
Das neue Scheibenwelt-Adventure
AKTUELL
CASTLEVANIA 2
Draculas Rache
AKTUELL
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
Die Zombies sind zurück!
Software-Lawine
Über 80 Spiele im Detail!
AKTUELLE TESTS
GRANDIA (NTSC)
TOMB RAIDER 4
SAGA FRONTIER 2
WWF WRESTLEMANIA 2000
F1 WORLD GRAND PRIX
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS
NEW
ISS PRO EVOLUTION
CRAZY TAXI
TOY STORY 2
Exklusive Bilder
HOT
PERFECT DARK
ARCATERA
Handheld-Highlights!
16 Game-Boy-Color-Titel im Härtetest
GROSSES MILLENNIUM-SPECIAL:
VIDEOSPIELE 3000
DIE NEUE SOFTWARE-ÄRA

Es ist immer wieder schön, Dich zu treffen.

Fighting Force 2









www.eidos.com

funillepudding

Liebe Leser,

wer fun generation liest, der macht wirklich einiges mit: Da schmeißen die Burschen aus dem würzigen (Unter-)Franken nicht nur jeden Monat auf's Neue ihr Konzept über den Haufen, nein sie wechseln die Chefredakteure auch noch wie andere Leute ihre schmutzige Unterwäsche. Okay, schmutzig war Benedikt nicht – aber dafür gesundheitlich zu sehr angeschlagen, um den stressigen Job des Fun-Bosses auch in Zukunft zu schmeißen. Und weil Robert nach zwei Monaten Auszeit wieder genügend Kraft gesammelt hat ("So jetzt langt's – ich will wieder Streß!"), nimmt er es erneut mit dem wilden fun-Haufen auf: Ab sofort schwingt wieder Herr Bannert das redaktionelle Zepter – mit viel Schwung, mit noch mehr Elan und jederzeit bereit, dort zu treffen, wo es am meisten weh tut... besonders dann, wenn es um kritische Schreibe und kompromißlose Berichterstattung geht. Und keine Sorge: Sollte auch der neue (alte?) Chef-Red unterwegs seinen Geist aufgeben... dann haben wir noch ein paar "Instant"-Chefs im Kühlschrank liegen – zwischen Leberwurst und Kartoffelsalat für die Weihnachtsfeier. Ihr seht: Wie sind für die Zukunft gerüstet!

In diesem Sinne wünschen wir Benedikt – der das Unternehmen quasi Hals über Kopf verließ (wer uns kennt, der kann's verstehen) – für die Zukunft alles Gute! Mal schauen, wie lange er es im "normalen Berufsleben" so aushält... früher oder später kommen sie alle zurück!

Und an dieser Stelle eine kleine Beruhigungs-Pille für alle, denen eben das sprichwörtliche Herz in die Hose geplumpst ist: fun generation bleibt wie sie jetzt ist. Sicher: Über die Zeit wächst, gedeiht und ändert sich jedes Magazin – aber eine erneute Konzept-Änderung wollen wir Euch wirklich nicht zumuten. Uns gefällt fun generation so wie sie ist – und, daß es Euch ähnlich geht, das beweisen Eure überwiegend begeisterten Zuschriften. Wie's scheint haben wir Euren Nerv schlußendlich doch noch getroffen ("Aua!"): fun generation ist wieder ein Heft für Zocker – von Zockern gemacht, vom (un)sinnigen Editorial über die prall gefüllten News- und Test-Seiten bis hin zur spannenden Vorschau! Und damit fun generation ab sofort auch das nötige Sex-Appeal bekommt, haben wir uns eine neue Freundin angelacht: Die "Kleine Gruftschlampe" von Spacerat-Zeichner Mathias Neumann ist eine Frau, die weiß, was gespielt wird... mit Lack, Leder und knackiger Konfektion ein wahrhaft teuflisches Maskottchen. Die Dame wird in Zukunft noch öfter über unsere Seiten turnen... sorry: flattern!

In diesem Sinne:

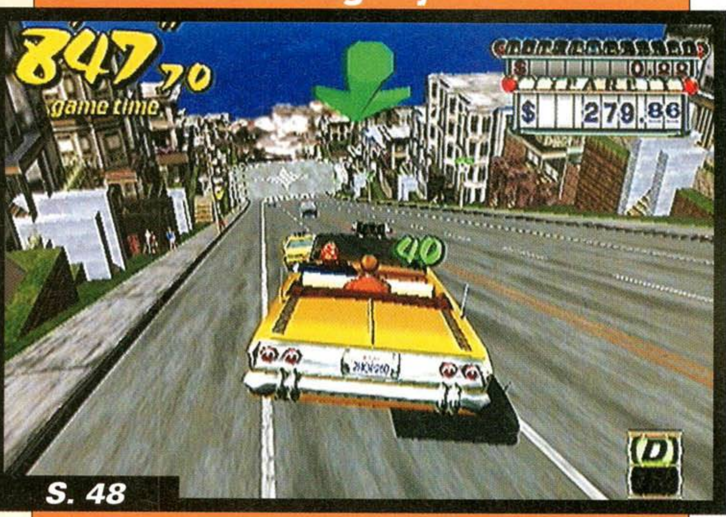
Viel Spaß bei der verspielten Lektüre wünscht Euch

das fun-Team

Cornell:
Ich bin Cornell. Deine Mutter bat mich, Dir bei der Flucht zu helfen.

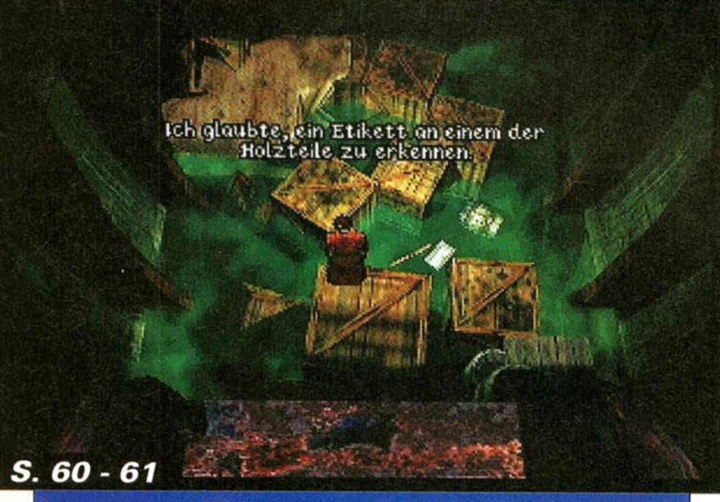
S. 42 - 43

Castlevania: Legacy of Darkness



S. 48

Crazy Taxi



S. 60 - 61

Discworld Noir



S. 90 - 92

Grandia

fun generation

Rubriken

Special

Gewinnspiele

Software News

Tests

Januar 2000



Handheld-Tests

NTSC-Tests



Tipps & Tricks



S. 82

Ruff & Tumble



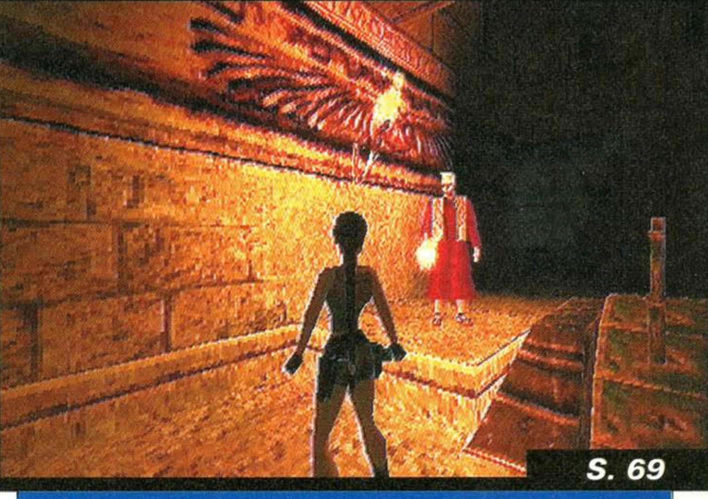
S. 62 - 63

SaGa Frontier 2



S. 58 - 59

F1 World Grand Prix



S. 69

Tomb Raider IV


SOUL FIGHTER
魂



Faszinierend wie ein Gemälde. Tödlich wie eine Guillotine.

"Mit Tokas Soul Fighter kündigt sich ein potentielles Genre-Glanzlicht an! Eure Mission führt Euch durch die dunkle Welt des Mittelalters - in bester Final Fight Manier inspiziert Ihr die eindrucksvolle 3D-Umgebung und das Kombo-System steht dem eines Tekken in nichts nach." (Fun Generation 11/99)

Soul Fighter – Geschaffen für Dreamcast™

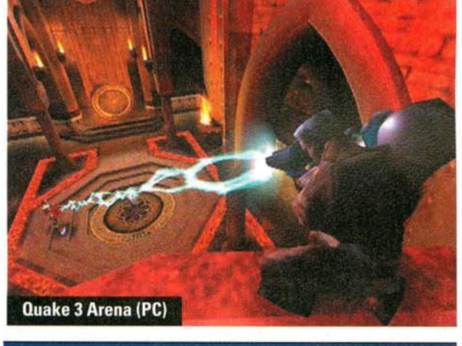
Diese Collage verwendetet Screenshots, die weniger als ein Prozent von Soul Fighter zeigen.

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Software-Ticker:

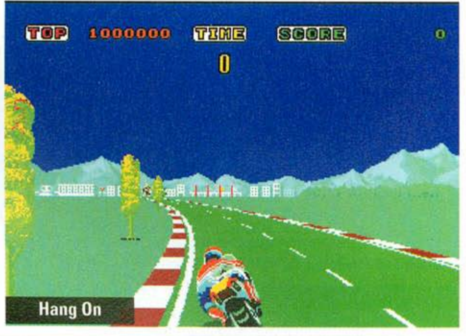
+++ Lara für die Westentasche: Der englische Entwickler Core Design wird noch im Frühjahr sein erstes *Tomb Raider*-Spiel für den Game Boy Color ausliefern. Angeblich soll die prominente Heldin zu einer der aufwendigsten Game-Boy-Figuren aller Zeiten umgesetzt & animiert werden. +++ Das lang erwartete Dreamcast-Adventure *Shen Mue* enthält neben einem virtuellen Haustier (ein streunendes Kätzchen, das Ihr ins VMU übernehmt), auch zwei Automatenklassiker des Designers Yu Suzuki: Sowohl die 3D-Ballerei *Space Harrier*, als auch den Motorrad-Klassiker *Hang On* hat Sega als 1:1-Automaten ins Spiel eingebaut +++ Unter dem Titel *Bio Hazard 4D Horror* stellte Capcom kürzlich eine neue 3D-Amusement-Park-Attraktion in Japan vor. Die bisher aufwendigste *Resident Evil*-Auskopplung verbindet hydraulische Sessel mit 3D-Filmsequenzen, die der Benutzer durch eine spezielle Stereo-Brille betrachtet. Eine Wohnzimmerfassung der Jahrmarktattraktion ist bislang nicht geplant. +++ Laut einer unbestätigten Meldung des US-Nachrichtendienstes "GameSpot" arbeitet Activision an einer Dreamcast-Umsetzung des 3D-Schockers *Quake 3: Arena*, die ab Sommer als Multiplayer-Ereignis via Dreamcast Network online gehen soll.


Strider 2


Quake 3 Arena (PC)



Space Harrier



Hang On

+++ Capcoms Naomi-Board-Neuauflage des Arcade-Klassikers *Strider* wird auch für die PlayStation umgesetzt: Das 2-CD-Paket enthält neben *Strider 2* auch eine 1:1-Emulation des ersten Teils von 1989. +++ Neues *Metal Gear* für den Game Boy Color: Da die 3D-Grafik der PlayStation-Fassung nicht konvertierbar ist, bastelt Konami ein 2D-Abenteuer im Stil der klassischen *Metal Gear*-8-Bit-Spiele. *Metal Gear Ghost Babel* enthält sowohl massig VF-Missions, als auch einen Duell-Modus via Game-Boy-Link-Kabel. +++ Take 2 setzt voll auf den Dreamcast: Über das Videospiele-Label Ripcord wird die US-Firma die neue Sega-Hardware über das Jahr mit mehreren neuen Spielen unterstützen. Offiziell bekannt wurden *Legend of the Blade Masters* und *Spec Ops 2*, die beide auch für den PC erscheinen. +++

SZENE

Bon appetite: GT geschluckt

Die Gerüchte eilten der schwergewichtigen Übernahme um Monate voraus. Jetzt ist es amtlich: Der französische Hersteller Infogrames kauft rund 70% des nicht minder gewichtigen US-Riesen GT Interactive für etwa 135 Million Dollar in Cash und Aktien. Nachdem Pierre Sissman zum neuen Präsidenten der europäischen Infogrames-Zentrale berufen wurde, möchte sich Firmengründer Bruno Bonnell nun selbst um die GT-Restrukturierung kümmern: "GT hat ein gewaltiges Potential: Ich freue mich darauf, dieser Firma neue Energie einzuflößen und glaube, daß Infogrames sie in die Profitabilität zurückführen kann." Trotz einiger überraschender Erfolge (z.B. mit dem PlayStation-Hit *Driver*) hatte GT Interactive zuletzt einen Umsatzrückgang von 116,2 Millionen US-Dollar auf 91,4 Millionen Dollar und damit einen Quartalsverlust von 57,1 Millionen $ bekanntgegeben. Das schwache Ergebnis sei vor allem auf die ungünstige Entwicklung des Stammgeschäfts (Spiele-Distribution) zurückzuführen.



Die 70%-Übernahme des US-Mitbewerbers GT Interactive ist gelaufen: Infogrames nützt die Veröffentlichungspflicht börsennotierter Unternehmen für beispiellosen PR-Jubel im Internet.

SZENE

Krieg der Sterne auf allen Systemen

Nach dem spektakulären N-64-Racer und der enttäuschenden *Dunklen Bedrohung* (PlayStation) erscheinen zwei weitere Videospiele auf Basis der erfolgreichen Science-Fiction-Marke: In diesen Tagen in den Handel kommt die Game-Boy-Color-Umsetzung von *Star Wars Episode 1 Racer* Statt der 3D-Optik der 64-Bit-Fassung verwendet die Handheld-Version eine technisch simplere Von-Oben-Ansicht. Als Anakin Skywalker müßt Ihr jeweils einen Gegner schlagen, um auf den nächsten (von insgesamt 20) Planeten vorgelassen zu werden. Dank Game-Boy-Link sind auch Duelle gegen einen menschlichen Konkurrenten möglich. Brisanter ist das zweite PlayStation-Spiel um die *Episode 1*: In *Star Wars: Power Battles* wählt Ihr einen von fünf Jedi-Helden (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon oder Adi Gallia), um

Eure Spezialfähigkeiten gegen Sith- und Föderations-Schergen einzusetzen. Ihr duelliert Euch u.a. in der Wüste von Tatooine, den Theed-Sümpfen und in einem Raumschiff der Föderation. Am Ende des Spiels erwartet Euch Darth Maul. Das Action-Abenteuer erscheint voraussichtlich im Sommer 2000.



Bald Stars in einem neuen PlayStation-Spiel? Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, sowie die Ratsmitglieder Mace Windu und Adi Gallia.



SZENE

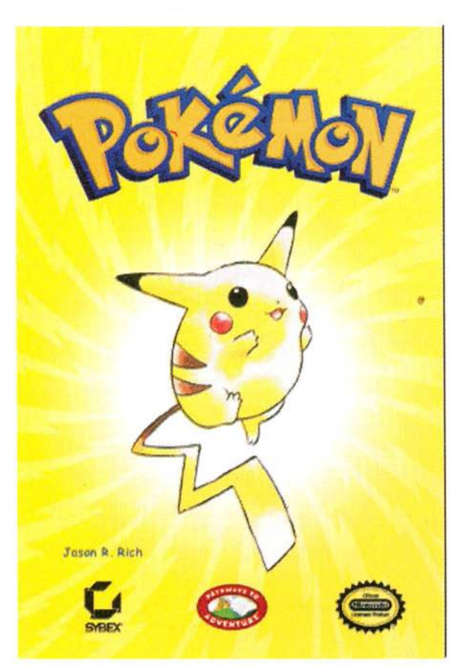
Let´s go west: Codemasters erwirbt US-Know-How

Codemasters ist einer der letzten unabhängigen Videospielhersteller Europas - und dank einer kleinen, aber feinen Produktpalette (*Micro Machines*, *TOCA* und *Colin McRae Rally*) auch eine der erfolgreichsten Firmen der Euro-Szene. Richtig "groß" waren die Code-Meister lange Zeit nur in England, erst in den letzten zwei Jahren wurde die Firma auch im Rest der Welt als qualitätsbewußter PlayStation-Entwickler bekannt. Der Schritt in die USA soll Codemasters internationales Engagement verstärken und gleichzeitig den Entwicklungshorizont der Engländer erweitern. Dazu investiert Codemasters in einen geschichtsträchtigen Ort: Im kalifornischen Oakhurst schlug der US-Riese Sierra (*King´s Quest*) vor 20 Jahren seine Lager als einer der weltweit ersten Computer-Spielehersteller auf. Mittlerweile hat der Spielepionier mehrmals den Besitzer gewechselt und unter französischem Havas-Management das Interesse an der Traditionsniederlassung verloren. Mit einem Großteil der Belegschaft übernimmt Codemasters somit eine erfahrene Entwicklerriege. Neben dem Yosemite-Studioleiter Craig Alexander (Entwicklungschef von *Phantasmagoria* und *Police Quest: SWAT*) arbeiten anfangs ein Dutzend weiterer US-Kreative für Codemasters. Um neben PC-Titeln auch Spiele für die PlayStation2 zu entwickeln, will Codemasters in den nächsten Monaten rund 50 weitere Mitarbeiter einstellen - das erste amerikanische Entwicklungsstudio wird auch als Codemasters-Bekenntnis zur PlayStation2-Zukunft gewertet.

MEDIEN

Pokémon-Lesefieber in den USA

Der international operierende Fachbuchverlag Sybex feiert mit seinen *Pokémon*-Romanen einen überraschenden Erfolg auf dem US-Markt. Die umgerechnet knapp 20-Mark teuren Bücher *Pokémon - Pathways to Adventure* und *Pokémon Snap - Pathways to Adventure* wurden laut Verlagsangaben bislang 500.000 mal verkauft. "Die Kids wollen einfach alles über ihre Lieblingshelden wissen und greifen deshalb zu unseren Romanen" meint Autor Jason R. Rich. Noch ist nicht bekannt, ob Sybex auch eine Übersetzung für den deutschen Markt vorbereitet. Pocketmonster-Fans mit Englischkenntnissen bestellen die Sybex-Bücher, aber auch andere Werke zur Nintendo-Serie über den Buchfachhandel oder den Online-Händler Amazon.de!



Neben reinen Lösungsbüchern sind in den USA auch *Pokémon*-Romane erschienen, die eine dramatische Handlung mit Spieletips verbinden.

SZENE

Final-Fantasy-Künstler stellt aus

Nach einer amerikanischen Musical-Kooperation hat der japanische Künstler und langjährige *Final-Fantasy*-Grafiker Yoshitaka Amano kürzlich in New York seine jüngsten Werke ausgestellt. Darunter fanden sich sowohl *Final-Fantasy*-Artworks, als auch seine *Sandman*-Zusammenarbeit mit dem bekannten Comic-Künstler Neil Gaiman (DC Comics, ISBN DC Comics; ISBN: 1563895730). Deutsche Spieler werden Amano mit *Final Fantasy IX* kennenlernen: Nach einer kreativen Pause (*Final Fantasy VII* und *Final Fantasy VIII*) arbeitet Amano ab diesem Projekt wieder mit dem *Final-Fantasy*-Erfinder Hironobu Sakaguchi zusammen.



Der *Final Fantasy*-Serie spendierte Yoshitaka Amano unvergeßliche Charaktere und Monster. Nach seiner Kooperation mit Neil Gaiman (rechts) kehrt der Künstler mit dem neunten Teil zur Rollenspielserie zurück.

HARDWARE

PlayStation2: Trojanisches Pferd der Netzwerkzukunft?

Seit März 1999 gilt: Keine Technik-Konferenz ohne PlayStation2-Auftritt. Auch auf der amerikanischen Computer-Fachmesse Comdex (November 1999) trat ein hoher Manager der Sony Computer Entertainment (SCE) vors Publikum, um die Strategie hinter der nächsten Konsolengeneration zu erläutern. Die Rede von SCE-US-Chef Kazuo Hirai hob dabei vor allem die Bedeutung der PS2 für die vernetzte Gesellschaft hervor. Quasi als trojanisches Pferd soll der potentielle Konsolen-Millionenseller Highspeed-Netzanbindung in die Haushalte rund um den Globus bringen. Laut Hirai dient die PS2 dazu, einen Markt zu knacken, von dem später auch andere netzwerkfähige Sony-Geräte (z.B. die "Vaio"-Laptop-Computer) profitieren: "Wir glauben, daß es die PlayStation2 und ihr Software-Angebot ist, die die Ausbreitung von Breitband-Netzwerken in die Privathaushalte beschleunigt." Bereits wenige Tage vor der Comdex verbündete sich Sony mit dem Computer- und Netzwerkriesen Sun Microsystems: Laut einer Nachricht der Agentur Reuters forschen die beiden Firmen an Internet-Schnittstellen für Unterhaltungsgeräte, Digi-Kameras, Spielkonsolen und Audio-Equipment. Unter anderem sollen auch TV-Geräte von Sony mit einer Internet-Hard- und Software von Sun ausgestattet werden. "Wir nähern uns der Breitband-Netzwerk-Ära, die Beziehung zwischen digitalen Video- und Audio-Geräten, PC und Internet wird sich radikal verändern." kommentiert der japanische Sony-Präsident Nobuyuki Idei. Sun-Chef Scott McNealy sieht das ähnlich: "Die Kooperation mit Sony bringt Internet-Power in andere Bereiche der elektronischen Unterhaltung."

SZENE

Namco kauft Musik-Know-How

Der japanische Videospielhersteller Namco (*Tekken, Ridge Racer*) hat mit der Übernahme der US-Entwicklungsfirma Virtual Music Entertainment (VME) den Markt für interaktive Musik betreten. Neben Sound-Technologie entwickelte VME in den letzten Jahren auch Spiele u.a. *Aerosmith: Quest for Fame* für BMG Interactive und das nur in Japan veröffentlichte PlayStation-Abenteuer *Stolen Song* für Sony.

Laut der japanischen Tageszeitung "Nihon Keizai Shimbun" zahlte Namco 16 Millionen US-$ für die in Massachusetts ansässige Firma und erhält dadurch eine Anzahl von Audio-Patenten für den Einsatz in neuen Videospielen. Außerdem möchte Namco die Neuerwerbung (neuer Name: "Namco Music Playground") als Zentrale für den Vertrieb von Musikspielen über das Internet nutzen.

Namco setzt auf die Zukunft der interaktiven Musik und übernimmt die US-Firma "Virtual Music Entertainment": Diese entwickelte davor u.a. für Sony musikalische Software (Bild: PlayStation-Abenteuer *Stolen Song*).

SZENE

Eidos kauft die Presse

Nach Investitionen in Spiele- und Technologiehersteller rund um den Globus hat sich Eidos nun erstmals auch an einem Verlagshaus beteiligt: Für rund 55 Millionen US-Dollar übernahm der Software-Hersteller knapp 20% an Maximum Holdings Inc., der Mutterfirma des amerikanischen Videospielemagazins GameFan. Interesse dürfte aber nicht nur der bekannte Zeitschriftenname, sondern vor allem das Online-Engagement von Maximum geweckt haben: So verkaufen GameFan bzw. Maximum Videospiele über das Online-Outlet GameCave, das gegenwärtig mit dem Internet-Filmhändler DVD-



Mit der Beteiligung am Medienunternehmen Maximum Holding investiert Eidos nicht nur in das "GameFan"-Magazin, sondern auch in den Online-Händler GameCave.

Express verschmolzen wird. An der damit entstehenden Joint-Venture-Company hätte Eidos dann einen Anteil von etwas über 10 Prozent.

SPIELE

Ecco für PlayStation2?

Ein ungarisch-amerikanisches Team entwickelte vor fünf Jahren die idyllische *Ecco the Dolphin*-Serie für Sega. Jetzt sieht's so aus, als ob die Delphin-Sippe im Zeichen der PlayStation2 zurückkehrt: Dank gesteigerter Rechen-Power ist die nächste Hardware-Generation noch besser für die Darstellung einer realistischen Unterwasser-Umgebung geeignet. Das motiviert den *Ecco*-Schöpfer Ed Annunziata: Im angekündigten *Virtual Ocean* erforscht Ihr als Meeressäuger unterseeische Höhlen, Vulkane und Korallenriffs. Dabei hängen Euch Tintenfische, Haie und andere Meeresräuber an der Flosse. Ihr wehrt Euch mit Grips, Phantasie und melancholischem Walgesang. *Virtual Ocean* folgt nicht nur der *Ecco*-Serie sondern einem Trend, dem vor allem asiatische Zeitgenossen stützten: Virtuelle Aquarien. Wie in **fun** 11/99 berichtet, präsentierte auch Sega kürzlich ein solches Digi-Aquarium (mit Touchscreen und Naomi-CPU). Auch einer der ersten Titel für die PlayStation1 simulierte die Fauna und Flora unter Wasser: Artdinks *Aquanaut´s Holiday* (1995) gilt bis heute als eines der ungewöhnlichsten Spiele für die Sony-Konsole.

Die moderne Neuauflage *Virtual Ocean* wird voraussichtlich im Frühjahr 2000 für die PlayStation2 veröffentlicht. Neben der Grafikfähigkeit der neuen Hardware nützt Entwickler AndNow auch den Grips der "Emotion Engine"-CPU: Delphine sind schlaue Wesen, denen die simplen Verhaltensmuster gegenwärtiger Videospielfiguren kaum mehr gerecht werden.

SZENE

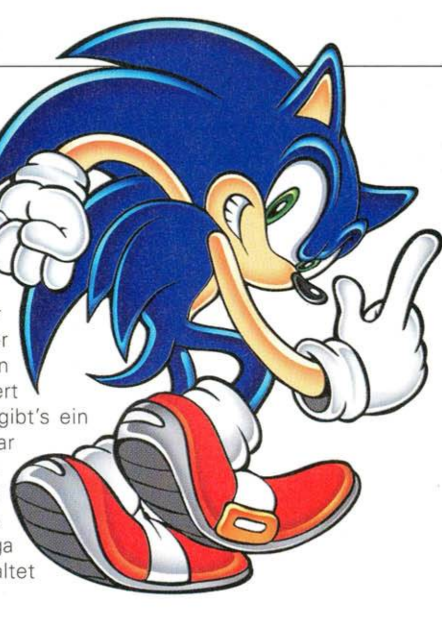
Japan: Patentstreitigkeiten zwischen Konami und Namco

Der Versuch der Videospielfirma Konami auf Basis seiner *Beatmania*-Patente, ähnliche Spiele der Mitbewerber Namco und Jaleco zu verbieten, hat eine scharfe Reaktion der beiden Firmen provoziert. Nach Jaleco ruft nun auch Namco das Gericht an, um die Nachahmung eigener Spielideen durch Konami zu beweisen. Die anlaufende Welle von Patentstreitigkeiten könnte nachhaltige Auswirkung auf die gesamte Videospielentwicklung nehmen. In einer Ende Oktober eingereichten Klage versucht Namco, Herstellung und Verkauf des Konami-PlayStation-Spiels *Jikkyo Powerful Pro Baseball Season Opener Edition* zu stoppen. Namco verweist dabei auf ein 1994 angemeldetes Patent auf sogenannte Lade- oder Intro-Spiele in PlayStation-Software. Diese interaktiven Lade-Sequenzen setzte Namco erstmals in *Ridge Racer*, später auch in anderen Spiele ein - bevor das Hauptprogramm spielbar ist, vertreiben Euch simple Geschicklichkeitsspiele (bei Namco z.B. *Galaxians* oder *Galaga*) die Zeit. Da Konamis Baseball-Simulation ebenfalls ein solches Loading-Game verwendet, sieht Namco bestehendes Patentrecht verletzt. Konami wiederum behauptet, daß die Lade-Technik bereits wesentlich älter ist als das PlayStation-*Ridge Racer*.

ONLINE

Sonic flitzt durch's Internet

Segas Igel geht mit der Zeit: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft startet das stachelige Kerlchen auch online durch – und debütiert mit seinem ersten virtuellen Wettbewerb. Vom 1. Dezember bis zum 14. Januar könnt Ihr Euch von Segas Sonic-Homepage (erreicht durch einen Klick auf den Online-Button in *Sonic Adventure*) einen Bonus-Level auf Euer VMU herunterladen. Die alternative "Emerald Coast" fordert Euren Künsten als dreidimensionaler Flitzer das Letzte ab –

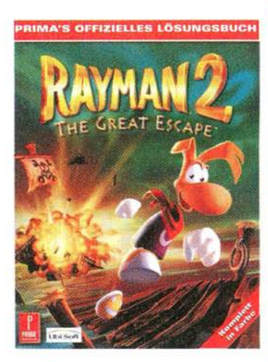


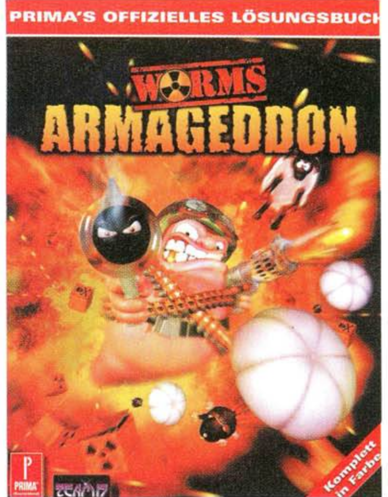
aber die Mühe lohnt sich! Denn: Wer seine Bestzeiten Online stellt und die Internet-Konkurrenz mit vorbildlichen Resultaten abhängt, dem winkt ein fetter Hauptgewinn: Außer einem personalisierten Dreamcast-Set im Wert von fast 3000,- DM gibt's ein niegelnagelneues Paar Reebok-DMX-Schuhe. Präsentiert wird "der etwas andere Wettbewerb" von Sega und Reebok. Also: Haltet Eure Sohlen fest!

SZENE

Neue Lösungsbücher von PRIMA

Ganz schön prima: US-Verleger PRIMA bringt seine offiziellen Lösungsbücher (und das für fast jedes Spiel) jetzt nicht nur in den Staaten, sondern auch nach Deutschland. Jüngster Streich der amerikanischen "Hintbook-Monopolisten": Vierfarbige Tipps-und-Tricks-Bibeln zu *Rayman 2* und *Worms Armageddon*. Die Präsentation ist wie gehabt: A4-formatig, knallbunt – und mit vielen, vielen (ziemlich verwaschenen) Screenshots zugepackt. Rayman begleitet Ihr auf 144, die martialischen Krabbelwürmer auf 96 Seiten: Für den unterschiedlichen Seitenumfang interessiert sich die Preisgestaltung allerdings wenig – der Kostenpunkt liegt in beiden Fällen bei satten 24,95 DM.





!!! NICHT VERGESSEN !!!

Wer noch am Online-Speedmaster-Cup (siehe News in *fun generation* 12/99) teilnehmen will, der meldet sich jetzt an unter www.speedmastercup.com ! Für alle, die noch nicht wissen, um was es geht: Ab 3. Januar moderiert die virtuelle Rennleiterin Brenda Boxx unter der gleichen Internet-Adresse den ersten Online-Wettbewerb mit und rund um Sonys *Gran Turismo*. Also: Eintragen, anschnallen, losbrausen – und Eure Bestzeiten ins Internet schreiben! Es lohnt sich: Brendas Wettbewerb ist bereits auf internationale Resonanz gestoßen, kommt hervorragend an – und gipfelt Ende Februar in einem furiosen Live-Event. Wir halten Euch auf dem Laufenden!

Szene

Silent Hill – der Comic

Endlich erhalten *Silent-Hill*-Fans die Antworten auf all ihre Fragen: Die Comic-Umsetzung von *2400-AD*-Künstler Neil Googe fängt dort an, wo das Videospiel aufgehört hat...und bringt Licht ins Dunkel um Silent Hill. Die 50 Seiten starke Adaption von Konamis Horror-Abenteuer ist wie die interaktive Vorlage düster und morbide: Jede Doppelseite wurde als geschlossenes Kunstwerk angelegt und fasziniert Euch mit altptraumhaften Layout-Spielereien. Hier ragt eine Figur aus dem Rahmen, dort turnt ein Monster von einer Abbildung zur nächsten – und Harry unten rechts im Bild steht vor einem großformatigen Horror-Artwork. Aber ehe wir Euch weiter auf die Folter spannen – schaut Euch Konamis Comic-Debüt lieber selbst an. Wir haben einige der schönsten Seiten für Euch ausgesucht und Googes Gruseloptik einen Ehrenplatz in unserer "News Gallery" reserviert. Und das Beste daran: Wer will, der kann jetzt Comic und Spiel gewinnen - im famosen Doppel-Paket! Konami und CyPress (das ist der Verlag, der Euch ***fun generation***, playPlayStation und das Offizielle PlayStation Magazin bringt) verlosen 10 *Silent Hill*-Pakete - bestehend aus je einem Comic und einem Spiel. Alles was Ihr tun müßt, ist eine ausreichend frankierte Postkarte an unsere Verlagsadresse (siehe unten) zu adressieren und den Namen des *Silent-Hill*-Hauptcharakters drauf zu schreiben!





Also, Brief ab an:

CyPress Verlags-GmbH
Stichwort: Silent Hill
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendschluß ist der 20. Januar 2000, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Jetzt in deutschland erhältlich Stand: 01-12-99

Snow Surfers
(Cool Boarders Burrrn!)

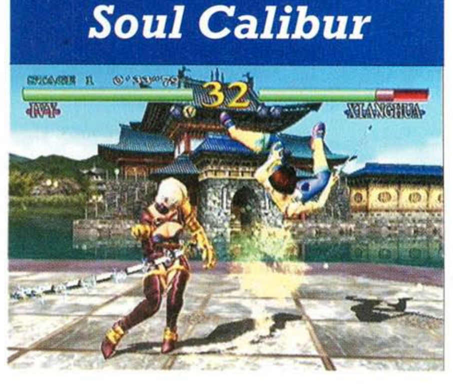


GENRE	Trend-Sport
SYSTEM	Dreamcast
ANBIETER	Sega
ENTWICKLER	UEP Systems
TEST IN	fun 11/99
GRAFIK	8
HANDLING	8
SOUND	8
SPIELDESIGN	7
SPIELSPASS	8
PAL-Anpassung:	Ja

(Keine Pal-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust, deutsche Texte)

Die deutsche Version des NTSC-*Cool Boarders Burrrn*! läßt Euch mit teils abgedrehten Charakteren über breite (und nicht minder ungewöhnliche) Pisten brettern. Für halsbrecherische Stunts gibt es Punkte, während man seine Abfahrtszeit durch jede Menge Abkürzungen verbessern kann. *Cool Boarders Burrrn*! wurde gut lokalisiert - es sind keine PAL-Balken erkennbar. Allerdings erscheinen die rasanten Abfahrten einen Tick langsamer als noch in der NTSC-Version.

Soul Calibur



GENRE	Beat'em-Up
SYSTEM	Dreamcast
ANBIETER	Sega
ENTWICKLER	Namco
TEST IN	fun 10/99
GRAFIK	10
SOUND	9
HANDLING	10
SPIELDESIGN	8
SPIELSPASS	10 von 10
PAL-Anpassung	Ja

(60Hz-Modus, deutsche Texte)

Soul Calibur bleibt die technische Beat'em-Up-Referenz – und macht auch spielerisch jede Menge her. Wo sexy Ivy mit ihrem Kettenschwert zuschlägt und Wirbelwind Kilik über das Texture-Parkett fegt, da seht Ihr nur noch offene Münder. Das ideale Party-Spiel – mit unerhörtem Vorführ-Effekt: Auspacken, einschalten – und genießerisch grinsen, wenn die Kumpels gierig nach dem Pad greifen. *Soul Calibur* ist Der Kaufgrund für die neue Sega-Hardware. Hier schlagen Prügel-Herzen höher! Zugreifen!

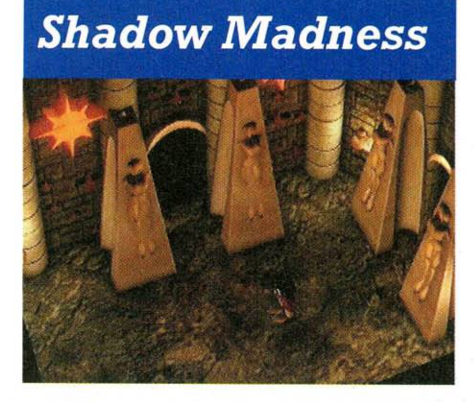
MTV Sports Snowboarding

GENRE	Trend-Sports
SYSTEM	PlayStation
ANBIETER	THQ
ENTWICKLER	Radical Entertainment
TEST IN	fun 12/99
GRAFIK	8
HANDLING	9
SOUND	9
SPIELDESIGN	9
WERTUNG	9
PAL-Anpassung	Ja

(keine Pal-Balken)

Schon die NTSC-Version von *MTV Sports Snowboarding* war eine rasante Mischung aus packenden Plazierungskämpfen und waghalsigen Stunt-Manövern. Zu flüssiger Grafik (mit einer kriminell hohen Weitsicht) und packenden Riffs bekannter Acts wie Ministry, Fear Factory & Face to Face rast Ihr buckelige Schneepisten hinab. Falls Euch die Standard-Strecken keine Herausforderungen mehr bieten, erstellt Ihr eigene Varianten im umfangreichen Editor. *MTV Sports Snowboarding* kann dank nicht vorhandener PAL-Balken und keinerlei Slowdowns auch in der PAL-Version begeistern.

Shadow Madness



GENRE	Rollenspiel
SYSTEM	PlayStation
ENTWICKLER	Craveyard
ANBIETER	Sony
TEST IN	fun 08/99
GRAFIK	7
HANDLING	8
SOUND	10
SPIELDESIGN	9
SPIELSPASS	9
PAL-ANPASSUNG	Ja

(deutsche Bildschirmtexte)

Von der amerikanischen Kritik hart ins Kreuzfeuer genommen, von vielen Rollenspielern links liegen gelassen: *Shadow Madness*. Auch auf unseren Test in Ausgabe 08/99 folgte harsche Kritik ("Der Tester ist ein Depp! Gnadenlos überwertet!"). Trotzdem: Der Tester steht hinter seiner Wertung. *Shadow Madness* ist weder besonders schön, noch überragend innovativ – aber der atmosophärische Mix aus düsterer Fantasy, Abenteuerfilm und Hollywood-Klamauk fesselt. Gelungene RPG-Kost – die ausnahmsweise nicht aus Japan kommt.

Jade Cocoon

GENRE	Rollenspiel
SYSTEM	PlayStation
ENTWICKLER	Genki / Crave
ANBIETER	Sony
TEST IN	fun 11/99
GRAFIK	10
HANDLING	8
SOUND	8
SPIELDESIGN	6
SPIELSPASS	8
PAL-ANPASSUNG	Ja

(deutsche Bildschirmtexte, deutsche Sprachausgabe)

Auf den ersten Blick ernstzunehmende Konkurrenz für das *Final-Fantasy*-Imperium, auf den zweiten Blick ein japanophiles Diablo mit Luxus-Optik und Monsterzucht-Modus. *Jade Cocoon* fesselt – keine Frage – aber das viel zu kurz: Habt Ihr erst einmal alle Möglichkeiten des neuartigen Zucht-Features ausgereizt, dann macht der Monster-Mix nur noch halb so viel Spaß. Trotzdem: Für Grafik-Fetischisten mit RPG-Faible ist's auf eine Fälle einen Ausflug (dauert rund 15 Stunden) wert – zudem Crave ihr grafisches Meisterwerk mit deutscher Sprachausgabe (die Qualität rangiert von mittel bis mäßig) veredelt haben. ■



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
Tom Clancy's RAINBOW SIX ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.
JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!
PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL
N-ZONE HIT
GAMES AND MORE HIT
NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER
GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000
Erhältlich auch bei:
ProMarkt
GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.
WWW.TAKE2.DE
Red Storm

GEWINNSPIEL

fun-tastische Weihnachten!



Jedes Jahr das gleiche: Am Weihnachtsabend steht Ihr mitsamt Eurer Familie friedlich um den funkelnden Tannenbaum herum und trällert fröhliche Lieder. Doch spätestens dann, wenn es ans Auspacken der Geschenke geht, ist alle Harmonie mit einem Schlag dahin – statt neuen Konsolen, frischen Spielen und hübscher Hardware liegen Socken, labberige Pullover und viel zu süßes Gebäck unter dem Baum.

Aber keine Angst: Nicht in diesem Jahr! ***fun generation*** hat sich mächtig für Euch ins Zeug gelegt – und zusammen mit der deutschen Spiele-Industrie ein Geschenkpaket geschnürt, das sich sehen lassen kann!

Es weihnachtet sehr – und wer bei der Bescherung nicht leer ausgehen will, der beantwortet einfach unsere Fragen auf der Seite 18, steckt den Bogen in einen ausreichend frankierten Umschlag – und schickt ihn an folgende Adresse:

CyPress Verlags GmbH
Stichwort: Ich will Geschenke!
Max-Planck-Straße 13

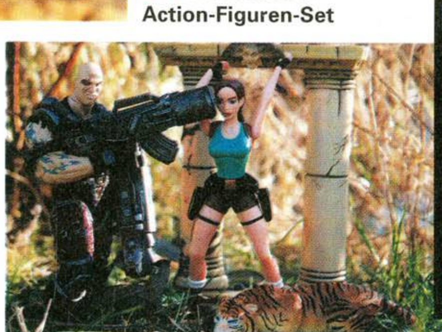
97204 Höchberg

Sämtliche Angaben sind selbstverständlich freiwillig – und werden streng vertraulich behandelt!

Einsendeschluß ist der 20.01.2000.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. CyPress-Mitarbeiter samt Verwandtschaft sowie Weihnachtsmänner und deren Elfen dürfen leider nicht teilnehmen.

PREIS:
Action-Figuren von MARO
6 x "Marvel vs. Capcom"-Action-Figuren-Set
4 x "Final Fantasy 7"-Action-Figuren
3 x "Duke Nukem"-Action-Figuren
3 x "Quake"-Action-Action-Figuren
3 x "Witchblade"-Action-Figuren
3 x "Spawn"-Action-Figuren
3 x "Darkstalkers"-Action-Figuren-Set



Pünktlich zum Fest entwickelt auch die Firma MARO aus Waiblingen (0 71 51 - 956 46 46) weihnachtliche Gefühle und packt für Euch ganze 25 Action-Figuren-Sets unter den Baum (die Ihr unter der oben genannten Nummer übrigens auch alle käuflich erwerben könnt).

PREIS:
Acclaim Speed-Paket
1 x ferngesteuertes Re-Volt-Auto
3 x Shadow Man + Re-Volt + South Park: Chef's Luv Shack

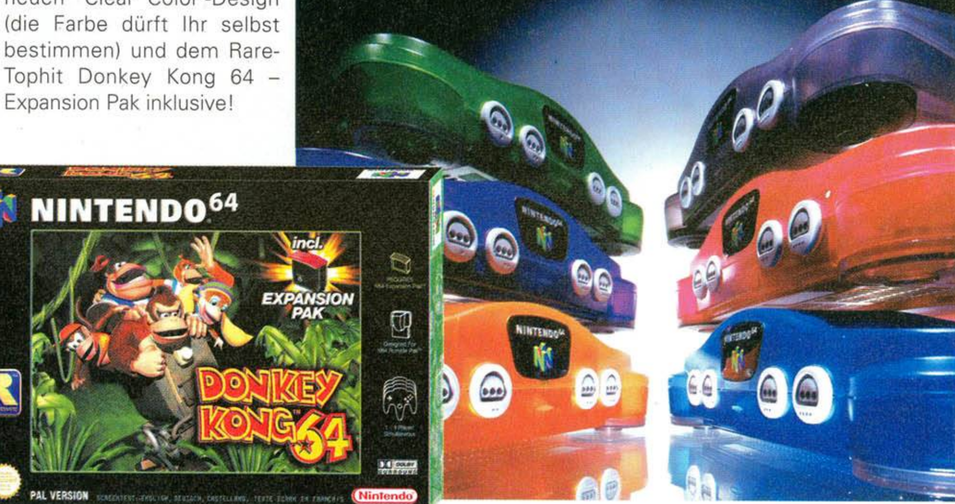
Acclaim zeigt sich extravagant und bietet Euch neben drei Spiele-Paketen (*Shadowman + Re-Volt + South Park: Chefs Luv Shack* – ganz nach Wunsch für Nintendo 64, PlayStation oder Dreamcast) ein echtes ferngesteuertes *Re-Volt*-Auto! Jetzt könnt Ihr



Eure eigenen Vorstadt-Rennen austragen oder Nachbars Katze mit High-Speed über die Straße jagen.

PREIS:
Nintendo Kong-Paket
3 x Nintendo 64 Color Edition + Donkey Kong 64 + Expansion Pak

Nintendo verhält sich ziemlich affig und spendiert drei bananenstarke Kong-Pakete - bestehend aus dem Nintendo 64-Grundgerät in schickem neuen "Clear Color"-Design (die Farbe dürft Ihr selbst bestimmen) und dem Rare-Tophit Donkey Kong 64 – Expansion Pak inklusive!



PREIS:
GT Interactive Driver-Paket
5 x PlayStation-Spiel Driver + Regiestuhl
1 x Airbrush PlayStation Driver

Echtes Gangster-Feeling kommt beim Spielen des Rennspiel-Hits *Driver* erst dann auf, wenn Ihr dazu auf dem original *Driver*-Regiestuhl Platz nehmt. GT Interactive spendiert gleich fünf dieser kriminell guten Pakete. Die



besonders schicke Airbrush-PlayStation mit *Driver*-Artwork ist dagegen fast schon zu schade, um "nur" mit ihr zu spielen.



PREIS:
Joytech Hardware-Ausstattung
3 x Jordan Grand-Prix-Lenkräder 2 in 1.

Damit auch die Rennspiel-Fanatiker unter Euch etwas hübsches neben ihrem Baum finden, stiftet Joytech drei Lenkräder mit Force-Feedback-Funktion und der offiziellen Jordan Grand-Prix-Lizenz.



Damit sowohl Nintendo 64- als auch PlayStation-Besitzer damit ihren Spaß haben können, ist das Lenkrad zu beiden Konsolen kompatibel - so ausgerüstet sollte es kein Problem mehr darstellen, den Titel ins heimische Wohnzimmer zu holen.

PREIS:
Infogrames Armageddon-Pakete
3 x Worms Armageddon N64 + Worms Armageddon Game Boy Color + Worms Pinball PS + Worms-Überraschungs-Konserve



Infogrames lädt zum fröhlichen Würmerkrieg ein – die Vorgarten-Rambos tummeln sich gleich in drei furiosen Armageddon-Paketen – mit je zwei *Worms Armageddon*-Versionen für Nintendo 64 & Game Boy Color sowie einer *Worms*-Überraschungs-Konserve.

PREIS:
Sega Dreamcast Allround-Ausstattung
1 x Sega Dreamcast
2 x Sega Lenkrad
5 x Visual Memory Unit
5 x Dreamcast-Spiel Soul Calibur

Auch Sega hat sich nicht lumpen lassen und die Spendierhosen aus dem Schrank geholt. Bei einem Dreamcast-Grundgerät, zwei Lenkrädern, fünf Visual Memory Units und fünf Exemplaren des Beat'em-Up-Hits *Soul Calibur* sollte wirklich für jeden etwas dabei sein!

PREIS:
Sony Fun-Pakete
1 x Sony PlayStation-Grundgerät + Formel1 ´99 + V3 Racing-Wheel-Lenkrad
4 x Final Fantasy-Special Edition PS + Final Fantasy-Action-Figur
5 x PlayStation Spiel Um Jammer Lammy

Auch bei Sony stehen die hilfreichen Elfen nicht still – doch statt süßem Naschwerk bringen sie Euch ein Sony PlayStation-Rennspiel-Paket und vier *Final Fantasy*-Pakete. Als musikalischen Trostpreis gibt es außerdem noch fünfmal den *Parappa the Rapper*-Nachfolger *Um Jammer Lammy* zu gewinnen!

PREIS:
piggyback Soul Fighter-Sets
5 x Soul Fighter-Body Bag (schwarz) + Soul Fighter Rucksack + Soul Fighter-Handytasche + Soul Fighter Sweatshirt-Jacke



Für jeden Fan des Grafikspektakels *Soul Fighter* unverzichtbar – die ultimative *Soul Fighter*-Kollektion, bestehend aus Body Bag, Rucksack, Handytasche und Sweatshirt-Jacke!

PREIS:
THQ Spiele-Offensive
10 x Star Wars: Episode 1 (PS) + T-Shirt "Anakin Skywalker" + Star Wars-Cap + Star Wars-Tasse
10 x WWF Wrestlemania 2000 (N64) + WWF-T-Shirt
10 x Rugrats: Der Film (Game Boy Color) + 2 Tassen mit unterschiedlichen "Rugrats"-Motiven





THQ geht ebenfalls in die Vollen und überläßt Euch jeweils 3 x 10 Star-Wars-Sets für die PlayStation, *WWF Wrestlemania 2000* für Nintendo 64 und Rugrats für den Game Boy Color. Da bleiben wirklich keine Wünschen mehr offen!

PREIS:
Ubi Soft Fan-Pakete
1 x Dreamcast-Spiel Suzuki Alstare Racing + Suzuki-Jacke + Suzuki-Cap + Suzuki T-Shirt + Suzuki-Uhr
2 x Dreamcast-Spiel Suzuki Alstare Racing + Suzuki Cap + Suzuki T-Shirt + Suzuki-Uhr
2 x Rayman 2 + Tonic Trouble + Rocket – Robot on Wheels

Gleich vier Pakete will Ubi Soft unters Volk bringen. Die Suzuki-Pakete enthalten neben Spiel und Jacke alles, was das Biker-Herz begehrt. Die Jump'n'Run-Päckchen dagegen kommen mit dem Top-Hit *Rayman 2, Tonic Trouble* und *Rocket – Robot on Wheels* (alle für Nintendo 64) unter den Baum. ■





FRAGEBOGEN



Um an unserer Weihnachtsverlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr diesen Fragebogen ausfüllen und abschicken - egal ob Ihr uns mit Lob überschüttet oder vom Cover bis zur Vorschau kritisiert, Ihr nehmt auf jeden Fall an der Verlosung teil!

1

Wie viel gibst Du im Monat für Videospiele ungefähr aus?

❍ 100 – 200,- DM
❍ 200 – 400,- DM
❍ 400 – 500,- DM
❍ Über 500,-DM

2

Mit welchen Spielen fütterst Du Deine Konsolen bevorzugt?

❍ Action
❍ Action-Adventures
❍ Adventures
❍ Beat'em-Ups
❍ Denkspiele
❍ Geschicklichkeits-Spiele
❍ Ego-Shooter
❍ Fun-Racer
❍ Fun-Sport-Spiele
❍ Future-Racer
❍ Horror-Adventures
❍ Jump'n'Runs
❍ Rennspiele
❍ Rollenspiele
❍ Shoot'em-Ups
❍ Simulationen
❍ Sport-Spiele
❍ Strategie-Spiele
❍ Team-Sport-Spiele
❍ Trend-Sport-Spiele
❍ Der Rest

3

Welche Konsolen stehen bei Dir unterm Fernsehen?

❍ Atari Jaguar
❍ Amiga CD 32
❍ Panasonic 3DO
❍ Dreamcast
❍ Mega Drive
❍ MegaCD
❍ Super Nintendo
❍ Nintendo 64
❍ PlayStation
❍ Saturn
❍ Andere
nämlich..

4

Kannst Du auch draußen das Spielen nicht lassen? Wenn ja, welche Handhelds besitzt Du?

❍ Game Boy
❍ Game Boy Color
❍ Neo Geo Pocket
❍ Neo Geo Pocket Color
❍ WonderSwan
❍ Andere, nämlich..

5

Welche Konsolen oder Handhelds möchtest Du Dir (noch) zulegen?

❍ Atari Jaguar
❍ Amiga CD 32
❍ Panasonic 3DO
❍ Dreamcast
❍ Mega Drive
❍ MegaCD
❍ Super Nintendo
❍ Nintendo Dolphin
❍ Game Boy Color
❍ Nintendo 64
❍ Neo Geo Pocket Color
❍ PlayStation
❍ PlayStation2
❍ Saturn
❍ WonderSwan

6

Dein sonstiger Hardware-Haushalt besteht aus:

❍ Dolby-Digital-System
❍ Dolby-Surround-System
❍ DVD- bzw. Laserdisc-Player
❍ Großbildfernseher
❍ PC
❍ Projektor
❍ Videorecorder

NTSC-Tests:

❍ Sind mir sehr wichtig
❍ Sind für mich uninteressant

Die Menge der getesten Spiele:

❍ Ist mir zu niedrig
❍ Ist genau richtig
❍ Ist mir zu viel

Die Spiele-Tests im Heft:

❍ Haben jeweils den passenden Umfang
❍ Sind mir generell zu klein

Die Specials:

❍ Sind ein echter Kaufgrund
❍ Interessieren mich nicht

Das Layout finde ich:

❍ Genau richtig
❍ Zu unübersichtlich
❍ Zu aufgeräumt

7

Welche Zeitschriften liest Du regelmäßig – und wie würdest Du sie bewerten?

	Super,	gut,	Durchschnittlich,	Mies
Big N	❍	❍	❍	❍
Bravo ScreenFun	❍	❍	❍	❍
Computer Bild Spiele	❍	❍	❍	❍
Das Offizielle PlayStation Magazin	❍	❍	❍	❍
fun generation	❍	❍	❍	❍
MAN!AC	❍	❍	❍	❍
Mega Fun	❍	❍	❍	❍
NeXt Level	❍	❍	❍	❍
Nintendo fun vision	❍	❍	❍	❍
N-Zone	❍	❍	❍	❍
PlayStation Games	❍	❍	❍	❍
play PlayStation	❍	❍	❍	❍
PlayStation Power	❍	❍	❍	❍
PlayStation Zone	❍	❍	❍	❍
PowerStation	❍	❍	❍	❍
Total!	❍	❍	❍	❍
Video Games	❍	❍	❍	❍
World of PlayStation	❍	❍	❍	❍
Sonstige (z.B. PC- oder andere Fachmagazine):	❍	❍	❍	❍

8

Wie findest Du die einzelnen fun-Rubriken ?

	Interessant,	Mittelmaß,	Einschläfernd
Charts	❍	❍	❍
Editorial	❍	❍	❍
Final Fantasy-Chronik	❍	❍	❍
Handheld-Tests	❍	❍	❍
Komplettlösung	❍	❍	❍
Leser schreiben für Leser	❍	❍	❍
Leserbriefe	❍	❍	❍
News	❍	❍	❍
NTSC-Tests	❍	❍	❍
Referenzen	❍	❍	❍
Release-Liste	❍	❍	❍
Pokémon-Rubrik	❍	❍	❍
Software News	❍	❍	❍
Specials	❍	❍	❍
Tests	❍	❍	❍
Technik-Ecke	❍	❍	❍
Tipps & Tricks	❍	❍	❍
Vorschau	❍	❍	❍

Das könnte man verbessern:..

9

Ergänzungen:

❍ Ich wünsche mir mehr Spiele-Tests
❍ Ich wünsche mir mehr NTSC-Tests
❍ Ich wünsche mir mehr Handheld-Tests
❍ Ich wünsche mir umfangreichere Spiele-Tests
❍ Ich wünsche mir mehr Lifestyle
❍ Ich wünsche mir mehr Infos über die Redakteure
❍ Ich wünsche mir mehr Reportagen
❍ Ich wünsche mir eine Medien-Rubrik
❍ Ich wünsche mir mehr Specials
Ich wünsche mir.......................................
....
....

Persönliche Daten:

Geschlecht: ____________________ Alter: ____________

Beruf: ______________________________

Hobbies: ______________________________

____

Lieblingsbeschäftigung: ______________________________

____

abtrennen und schicken an:
CyPress Verlag
- Fragebogen fun generation -
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
oder faxen an: 0931 / 4069123

❍ Ja, ich möchte auch weiterhin mit Euch in Kontakt bleiben und interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenenfalls für Informations- und Werbeaktionen einsetzt.

❍ Nein, will ich nicht!

____
Vorname, Name

____
Straße

____
PLZ, Wohnort

____
Datum, Unterschrift

Videospiele 3000

Eine neue Konsolen-Ära hat begonnen – und mit ihr ändert sich auch das Bild des Videospiels. fun generation zeigt Euch Technisches bis Obskures - und wagt erste Blicke in die Zukunft.

Wo die Möglichkeiten grenzenlos sind: Endlich ist es soweit – nach fünf Jahren kommt wieder Bewegung in den Konsolenkosmos! Dreamcast ist da (volle Modem-Ausnutzung kommt später), PlayStation 2 steht vor der Tür und bei Big N planscht ein 128-Bit-"Dolphin" im Hardware-Becken.

Klar, daß Euch alle Systementwickler (nicht zu vergessen auch Microsoft, Bandai und SNK) das Blaue vom Himmel herunter versprechen: Mit den Kraftwerken der neuen Konsolen-Generation soll alles besser werden, vor allen anderen Dingen aber schneller, größer und schöner.

Doch wo bleibt der Faktor Innovation? Muß er wieder mal draußen bleiben? Gehen höherer Polygon-Count und technische Wunder auch mit spielerischen Neuerungen einher?

fun generation ging der Sache auf den Grund: Wie sieht das Videospiel von morgen aus? Wie denken Designer und Techniker? Welche Trends bestimmen das "Jahrtausend des Videospiels"? Wir haben die Erkenntnisse und Ankündigungen der letzten Jahre Revue passieren lassen – und zeigen Euch auf den folgenden vier Seiten die "Jahrtausend-Bilanz" . Und damit Ihr wißt, wie die Designer-Prominenz darüber denkt, stellten wir den Erfinder von *Metal Gear Solid* zum Zukunftsinterview: Hideo Kojima, der gleichwohl Technik- wie Gameplay-begeisterte Stardesigner von Konami steht ***fun generation*** exklusiv Rede und Antwort!

Cyber Sex 3000: Sieht so der Geschlechtsverkehr in ein paar Jahrhunderten aus? Die Illustration zeigt die Vorstellungen des französischen Comic-Zeichners Moebius.

Noch mehr Zubehör für Bandais kultigen Game-Boy-Konkurrenten: Mit einem WonderSwan-Adapter hat Bandai dem totgeglaubten Tamagotchi-Clone *Digimon* zu neuem Leben verholfen. Ähnlich wie Sonic-Chaos auf Segas VMU könnt Ihr auch die *Digimon*-Monster trainieren, zusammenstecken - und so gegeneinander antreten lassen. Oder ihr stöpselt sie in Euren WonderSwan ein, ladet klein Digimon auf den Handheld und verpaßt ihm eine technische Frischzellenkur!

Der N64-Aufsatz 64DD (unter anderem für lang ersehnte Spiele wie einer Neuauflage des 64-Bit-*Zeldas* und der innovativen *Mario Artist* Serie) wird mit ZIP-ähnlichem Speichermedium und Zugang für's Netz ausgeliefert - leider nur in Japan. Die Pläne für einen westlichen Release hat man vorerst auf Eis gelegt.

Muß draußen bleiben: Sonys PocketStation ist die Verschmelzung von Memory Card und Handheld - aber leider gibt's das Schmuckstück bisher nur in Japan. Eine Einführung im Westen wurde wegen Produktions-Engpässen bis auf Weiteres gecancelt. Der Witz dabei: Viele PAL-Spiele (wie z.B. *Final Fantasy VIII* oder *SaGa Frontier 2*) unterstützen die PocketStation. Ein „Wegprogammieren" der japanischen Original-Option hat man sich einfach gespart...

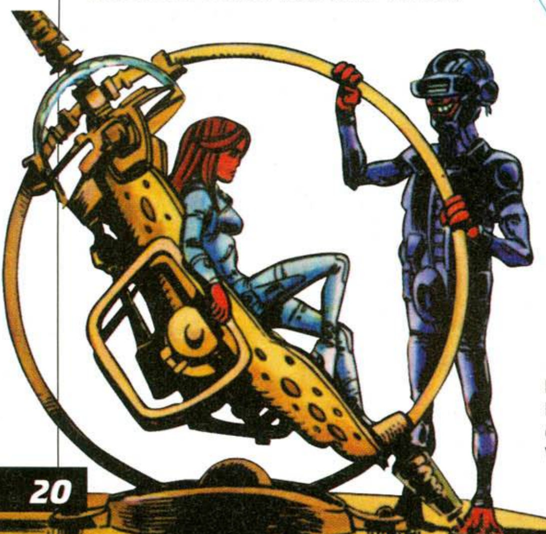
Vernetzung

Egal ob im www oder einem firmeneigenen Netzwerk – Internet & Co. sind nicht mehr wegzudenken und werden auch als Möglichkeit zu weltumspannenden Multiplayer-Partien immer wichtiger. Wie sehr auch Konsolen-Spieler nach Internet-Spielen (wie den Online-Welte *Everquest* und *Ultima Online* für den PC) hungern, das beweist die Enttäuschung der Dreamcast-Käufer über Segas Verschiebung der Online-Gaming-Option. Trotz harscher Kritik am langsamen Dreamcast-Modem gilt aber: Wer online spielen will, für den ist nicht die Geschwindigkeit seines Modems, sondern die Entfernung zum jeweiligen Server entscheidend. Müssen die Daten über zig Umwege zum Ort des virtuellen Kampfgeschehens fließen – oder treffen sich die Partizipanten nach kurzer Datenreise und ohne Probleme in der Online-Arena? Das 33,6er-Modem in Segas Dreamcast ist demnach völlig ausreichend – und die Dreamarena für Internet-Schlachten optimal. Fehlen nur noch die Online-tauglichen Spiele...

Schwieriger wird's dagegen, wenn Ihr auf Info-Suche seid und surfen wollt: Dann bewegt Ihr Euch nicht auf irgendeinem lokalen Server, sondern durch den weltweiten Datenstrom – und da hängt Ihr oft hoffnungslos im Stau! Internet-Profis träumen in diesem Zusammenhang von einem Zustand, den sie mit "Flatline" bezeichnen: Der totalen Rund-um-die-Uhr-Vernetzung, ganz ohne "Online-Traffic" oder unleidliche Wartezeiten. Mittlerweile bieten findige Internet-Profis gegen horrende Summe "Internet-Karten" an: Besonders große Online-Anbieter wie AOL oder die British Telekom profitieren von den "virtuellen Kartographen" und erfahren so, wie sie ihr Netz-Angebot optimieren oder digitale Staus auflösen können.



Mit dem unlängst in Japan veröffentlichten Handy-Adapter ist Bandais Wonderswan der erste Handheld mit Internet-Zugang. Wer mit seinem WonderSwan online geht (über ein Internet-kompatibles Mobil-Telefon), der kann Spielstände, Cheats und andere digitale Gimmicks downloaden!





Findet der multimediale Kick von übermorgen in kontrollierten Traumwelten statt? Die Bilder zeigen Mezires' Comic-Heldin Veronique im „interaktiven Koma".

Let´s get physical: Videospiel und Simulation vermischen sich

Steht im Zentrum der Entwickler-Aufmerksamkeit: Mit sogenannten "Middleware"-Programmen erhalten zukünftige Spiele echtes Physikverständnis und damit eine gewisse Unabhängigkeit von den Vorgaben menschlicher Designer. Im Klartext: Ab sofort kommt der Felsblock nicht mehr ins Rollen, weil es irgendeine Programmzeile so befiehlt – sondern weil er im Rahmen virtueller Naturgesetze auf einen Impuls (z.B. einen kräftigen Rempler oder ein Erdbeben) reagiert. Die Echtzeit-Simulation physikalischer, aber auch chemischer oder gar biologischer Zusammenhänge spart Entwicklungszeit und Speicherplatz: Als Middleware kaufen Spiel-erfinder die gewünschten Elemente ein (z.B. ein voll funktionstüchtiges Knochen- und Muskelmodell) und können sich wieder auf Dramaturgie und Leveldesign konzentrieren. Was Euch erwartet sind quasi-autonome, digitale Welten – in der Eure Umgebung genauso reagiert wie in der Realität.

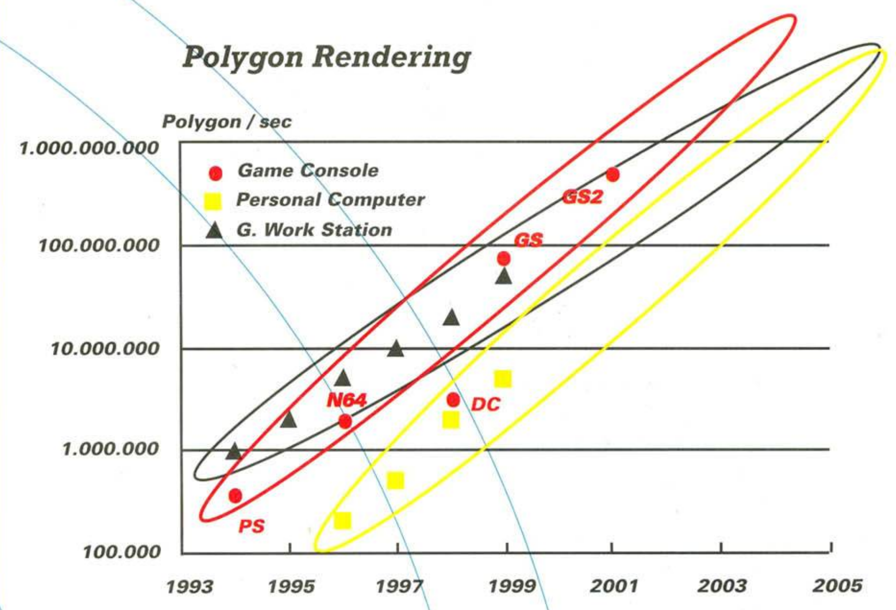
Darf´s ein bißchen mehr sein? Speichermedien der Zukunft

...sind mobil, anwenderfreundlich - und hoffentlich mit möglichst vielen Geräten kompatibel. Zukunftsweisend sind "Memory Cards", ursprünglich nicht von Sony oder Sega, sondern von der japanischen Firma SNK als tragbares Wechselmedium entdeckt: Neo Geo-Automaten waren 1990 die erste Spiele-Hardware, die den Transport und unkomplizierten Austausch von Save-Games und Speicherdaten ermöglichte. Das war viel praktischer als der fest eingelötete, Batterie-gepufferte Speicher auf den Modulen für Mega Drive und Super NES (oder gar in der Hardware des Sega Saturn) - Und hat sich deshalb durchgesetzt.

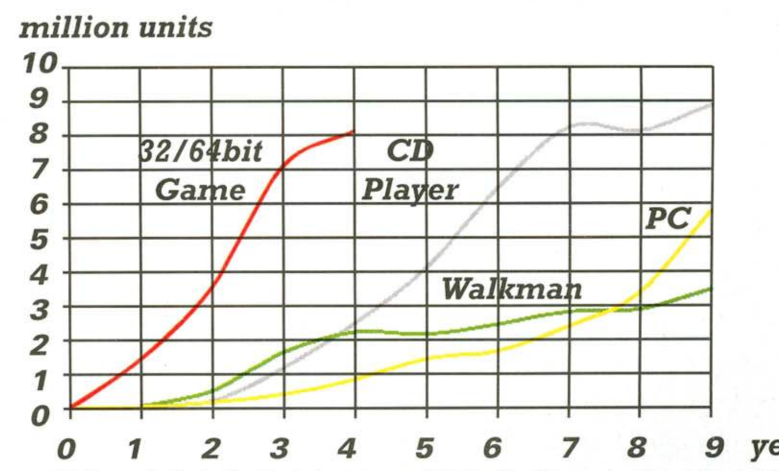
Mit Segas VMU und Sonys PocketStation kam die zweite Memory-Card-Generation: Speichermedium und Mini-Handheld in einem – ein Konzept, das durch die globale Vernetzung noch an Bedeutung gewinnt.

Ebenfalls denkbar ist das Downloaden von Cheats, Bonus-Vehikeln, Extra-Features, Charakteren, neuen Levels – und kompletter Spiele! Für letzteres sind allerdings mehrere Dutzend oder hundert MB Speicherplatz nötig – wie z.B. auf Nintendos 64DD.

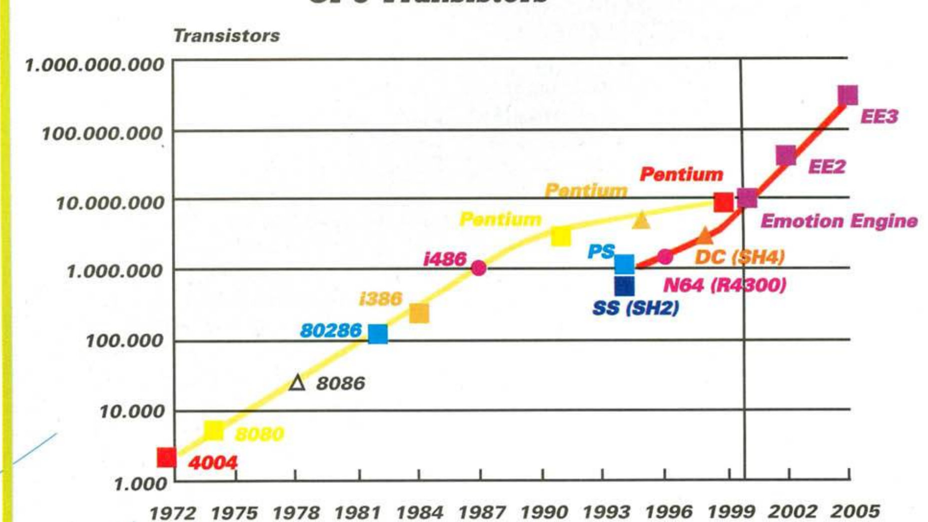
Ebenfalls auf dem Vormarsch: Speicher-Chips auf Polymer-Basis (Lara-Croft-Publisher Eidos hat sich einen entsprechenden Entwickler bereits vor anderthalb Jahren einverleibt). Allerdings haben alle diese Medien einen entscheidenden Nachteil: Die Datentransfer-Rate ist zu niedrig, und das Medium für die kontinuierliche Verwaltung großer Save-Files (wie z.B. bei Online-Abenteuern der Fall) zu langsam. Wahrscheinlicher ist also die Umorientierung auf Konsolen-interne Festplatten.



Die Elypsen zeigen, wie Spielkonsolen (und selbst PCs) die klassische Workstation in Bezug auf Echtzeit-Polygon-Rendering überflügeln. GS bedeutet dabei "Graphic Synthesizer" (der 3D-Chip der PlayStation2). GS2 bezeichnet den Nachfolger dieses Grafikcoprozessors, den Sony 2001 einführen möchte. Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999



Die Kurve zeigt Verkaufszahlen in den Jahren nach Erstveröffentlichung eines Unterhaltungselektronikgeräts (nur Japan!). Sony zeigt damit, daß sich Videospielkonsolen noch viel schneller ausbreiten als z.B. Walkmen und PCs (verschweigt dabei aber, daß vor der 32/64-Bit-Hardware-Generation bereits 15 Jahre Konsolentechnologie liegen...) Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999



CPUs werden immer komplexer. Eingezeichnet ist die Anzahl der Transistoren der Saturn-CPU SH2, der N64-CPU MIPS4300, des Dreamcast-Chips SH4 usw.. Die Emotion Engine steckt bekanntlich in der PlayStation2, EE2 und EE3 bezeichnen die nächsten beiden Generationen dieser CPU, von Sony für 2002 und 2005 geplant. Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

Reizflut

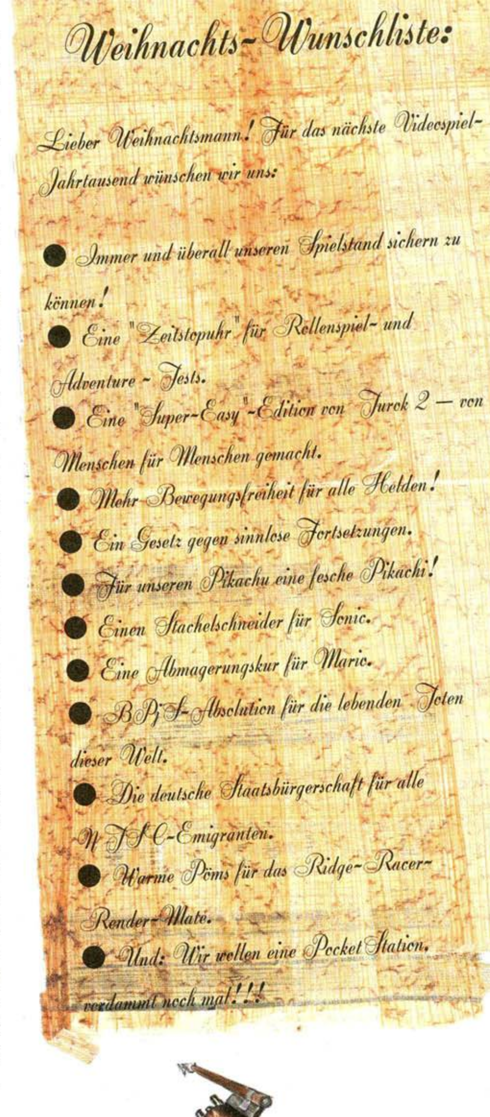
Ganz klar: Akustik und Optik sind beim Zocken die wichtigsten Sinne, von virtuellen Gerüchen und Gefühlen können wir bislang nur träumen – und wilde Fantasien wie der Cyber-Sex gehören ins Reich der Science-Fiction. Aber auch die Welt der audiovisuellen Reize ist noch lange nicht "ausgereizt": Noch immer buhlen die Anbieter von wegweisender TV-Technologie um das ideale Bildschirm-System, Experimente wie Rückprojektion und Plasma-Bildschirme sind für den durchschnittlichen Familienvater oder Auszubildenden aber kaum erschwinglich.... Deutlich günstiger sind dagegen Dolby-Surround-Systeme geworden: Eine vernünftige HiFi-Anlage mit Pro-Logic-Decoder bekommt Ihr schon für unter 1000,- DM, und auch die kostspieligeren AC3- bzw. DTS-Normen sind für den gut gefüllten Sparstrumpf noch erschwinglich. Nur leider hapert's an Unterstützung seitens der Software-Anbieter: Außer Psygnosis, EA und Nintendo läßt sich kaum ein Publisher auf die teure Abmischung von Surround-Sounds ein. Nichtsdestotrotz: Immer mehr Haushalte setzen auf Dolby Pro Logic oder DolbyDigital – und in den nächsten paar Jahren wird kaum ein Spielehersteller um den Support herumkommen.

Ein kleiner Ausblick in die Zukunft: Die Entwicklung hochwertiger Head-Up-Displays ist allmählich eingeschlafen, aber dafür werkelt man in Japan bereits am "Netzhaut-Laser". Hier nehmen die optischen Reize nicht mehr den Umweg über die Linse – sondern werden direkt auf die Netzhaut "gelasert". Der Vorteil dabei: Die letzte Barriere zwischen Spieler und Spiel, nämlich die Mattscheibe, fällt – und Ihr taucht direkt ins Abenteuer ein!

Überall und nirgends: Mobile Konsolen

Wer über 20 Semester zählt, der kann sich noch erinnern: Damals hielten wir Nintendos Kleinsten nur für eine Modeerscheinung... aber aus dem vermeintlichen Kurzzeit-Trend ist die langlebigste Konsole von allen hinbekommen. Was der Game Boy geschafft hat, das hat bisher keine andere Hardware hinbekommen: Ein langes und rundum gesundes Leben fernab der technischen Entwicklung. In einer Welt, in der eine Hardware-Ära die nächste ablöst und PC-Spieler zwecks Aufrüstung fast vierteljährlich an ihren Computern herumschrauben müssen, da ist Nintendos Handheld die einzige Konstante. Heute – fast zehn Jahre nach seinem Erst-Release – hat sich mit Ausnahme des farbigen Displays am Innenleben der Westentaschen-Konsole kaum etwas geändert. Und das Phänomenale: Der Game Boy hatte den Markt für sich allein – die Versuche von Sega (Game Gear) und Atari (Lynx) im neu begründeten Handheld-Bereich Fuß zu fassen, waren nur von mäßigem Erfolg gekrönt. Erst heute ist der Mitbewerb zur Konkurrenz avanciert: SNK (Neo Geo Pocket) mit Mattel im Rücken – und Spielzeug-Riese Bandai (WonderSwan) sind ernstzunehmende Gegner – und verwöhnen im Land des Lächelns mit Peripherie-Gimmicks, von denen der Game-Boy-Besitzer bislang nur träumen kann. Zwar hat der sein *Pokémon* (und damit die Möglichkeit, seinen Game Boy mit dem N64 zwecks Datenaustausch zu koppeln) – aber dafür hat der WonderSwan-Spieler sogar Internet-Anschluß! Der funktioniert zwar vorerst nur über Online-fähige Mobil-Telefone, aber der Ansatz ist wegweisend.

Womit wir wieder beim "Flatline"-Wunsch sind: Der Videospieler von übermorgen (oder morgen...?) ist rund um die Uhr vernetzt – egal ob er dabei in der U-Bahn sitzt und via Handy Daten auf seine portable Handheld-Speicherkarte lädt oder im Wohnzimmer lümmelt und über das stationäre Hardware-Pendant zur Mobil-Konsole ins Internet lugt. Wer dabei jetzt um die Existenz von Spieleläden und klassischem Hardware-Konsum fürchtet, den können wir allerdings beruhigen: Verhaltens- und Marktforschung haben hinreichend bewiesen, daß die Vernetzung in den nächsten Jahrzehnten eine tragende Rolle spielen wird – aber der elementare Konsum- und Besitz-Gedanke wird so schnell nicht verschwinden. Der Mensch ist ein Jäger und Sammler (und wird es vorerst auch bleiben), der seine Beute anfassen, betatschen und nach Gutdünken in die Mangel nehmen möchte. So liegt der Vernetzung eher der Informations- und Aktualitäts-Gedanke zu Grunde als das Streben nach Besitz: Das eine beeinflußt das andere momentan nur insofern, als daß sich über Internet und Co. neue Werbeplattformen für die Publisher und Kommunikationskanäle für den Konsumenten auftun. Daß das Streben nach Mobilität und örtlicher Unabhängigkeit dabei eine wesentliche Rolle spielt, ist allerdings nicht von der Hand zu weisen: Wir schleppen so ziemlich alles mit uns herum, was nicht niet- und nagelfest ist – vom Zeitplaner über den Kugelschreiber bis hin zum Mobiltelefon. Warum also nicht auch unsere Konsole?



Helden 3000:

Sie sind stärker, sie sind schneller, sie sind besser – und für alle Widrigkeiten des digitalen Helden-Daseins gerüstet. Arne Langenbach (unter anderem für Render-Charaktere in Westkas *Arcatera* verantwortlich) hat seinen Wunschhelden (rechts) zu Papier gebracht – und dabei nichts dem Zufall überlassen!



Laser-Harpune: Harpuniert und lasert - was sonst?

Der sinnlose Sidekick: Gehört seit frühesten Hollywood-Zeiten zum Helden-Equipment - wurde allerdings seit Jar Jar Binks drastisch reduziert. Die Sidekicks von heute sind klein, pflegeleicht, aufmerksam - und halten die Schnauze!

Die letzte Zigarre: Jeder Augenblick kann der letzte sein - besser also, man steckt sich eine an, solange es noch geht!

Der Kompass: Veraltet, aber bewährt. Falls die neurale Navigations-Software versagt.

Der Taschen-Computer für alle Fälle: Hier sind ID, Personal-Files und Strafregister gespeichert. Läßt sich aber auch als PalmTop einsetzen. Auch für eine Partie *Space Invaders* gut!

Universal-Munition - beliebig dehn- und schrumpfbar. Mit allen Kalibern kompatibel!

Stahlharte Bauchmuskulatur (in der dritten Generation): Titan-Kunstmuskelfaser-Verbindung - hat schon Daddy implantiert bekommen.

Der Handheld für unterwegs: Falls Ihr mal eingesperrt werdet...

Strick mit Wurfanker: Falls die Technik versagt ...

Getränkeautomat: Falls der kleine Durst kommt... oder sein großer Bruder!

Schnupftabak: Macht die Nase frei. Kann auch als Schießpulver eingesetzt werden (hält einiges aus, so 'ne Heldennase).



fun fragt, er antwortet: HIDEO KOJIMA

fun:
Wie hat für Sie das perfekte Videospiel auszusehen?

Kojima:
Es gibt kein perfektes Videospiel. Wir suchen allerdings ständig danach, und möchten es durch Gameplay, Kontrollen, Spielgenuß, Komplexität und so weiter erreichen. Wie auch immer – es ist unmöglich, alle Spieler zufriedenzustellen. Vielleicht ist das perfekte Videospiel eines, das es den Spielern erlaubt, die Lücken mit ihrer eigenen Vorstellungskraft zu füllen.

fun:
Wieder mal stehen wir vor dem Anbruch einer neuen Hardware-Generation – und die technischen Möglichkeiten wachsen. Aber wenn wir uns die Release-Listen durchsehen, dann überkommt uns ein Déjà-vu nach dem anderen. Ich vermisse die neuen Ideen...

Kojima:
Ich stimme zu, die Spiele haben sich nicht sonderlich verändert. Ich "erkunde" gerade die Fähigkeiten der PlayStation2. Und während ich das tue, gibt es mir zu denken, daß sich all das Gerede über die neue Maschine fast nur um ihre Möglichkeit dreht, Grafiken in "Hollywood-Qualität" darzustellen. Die angekündigten Spiele sind Rennspiele, Beat'em-Ups, etc. – Spiele aus konventionellen Genres und ohne innovative Systeme. Das ist nicht umsonst so: Schließlich ist es genau das, was der Konsument von der PS2 erwartet – qualitativ hochwertige Optik. Und die Medien bestärken ihn noch in seinem Wunsch! Wir dagegen interessieren uns für Aspekte, die PlayStation und Dreamcast nicht ausdrücken können. Das sind keine verbesserten Grafiken, sondern eine Erfahrung, die niemand zuvor gemacht hat. Um das zu realisieren, müssen wir die Grafiken allerdings bis zu einem gewissen Grad opfern. Das liegt an der Leistungsfähigkeit der CPU. Was bisher angekündigt wurde, sind Spiele mit dem Schwerpunkt Optik. Ich denke, zum Launch der PlayStation2 werden die Konsumenten für Spiele, wie sie mir vorschweben, noch nicht bereit sein. Meine Vermutung geht dahin, daß echtes Gameplay erst ein Jahr nach Erscheinen der Konsole zum Schlüsselelement wird.

fun:
Inwieweit erlaubt Ihnen das neue Hardware-Potential die Entwicklung neuer Gameplay-Elemente?

Kojima:
Inwieweit genau, das kann ich nicht sagen. Ich fange immer dann mit einer Entwicklung an, wenn ich weiß, was ich auf einer Hardware darstellen kann – je nachdem, was ich über ihre Spezifikationen höre. Dann merke ich immer, daß meine Vorstellungen nicht realisierbar sind. Es geht also nicht darum, die Hardware bis zum möglichen Maximum auszureizen. Stattdessen kann die Hardware nicht mit dem mithalten, was wir Menschen uns vorstellen und durch die Technik gerne ausdrücken möchten. Jedesmal wenn ich ein Spiel abschließe, fühle ich außer Befriedigung auch immer eine gewisse Entmutigung. Aber es ist eine Art von Entmutigung, die mich dazu ermutigt, es mit der nächsten Hardware besser zu machen. Mit der NEC PC-Engine konnten menschliche Stimmen wiedergegeben werden. Mit dem 3DO konnten Videosequenzen gezeigt werden. Mit der PlayStation konnten wir Polygone einsetzen. Für die PlayStation2 habe ich mir persönlich eine neue Dimension der Ausdrucksmöglichkeiten erhofft – wie z.B. durch das Element der Zeitgeraden. (...) Aber wenn solche Elemente in ein Spiel eingebunden und jede Sekunde dargestellt werden, dann verschlechtert das die Grafiken. Mit der PlayStation2 muß man sich für eines von beiden entscheiden. Wenn der Hintergrund durch eine vorgerenderte, bildschirmgroße Grafik gezeigt wird, und die ganze Rechenleistung auf die paar Charaktere im Vordergrund konzentriert wird, dann steigt die optische Güte. So ein Spiel kann filmreif aussehen. Aber das kennen wir schon alles... man hat es bereits auf der aktuellen PlayStation getan.

fun:
Denken Sie, daß die Evolution des Videospiels weitergeht oder müssen die erfahrenen Spieler unter uns ihr Hobby früher oder später an den Nagel hängen?

Kojima:
Die Evolution der Spiele wird nicht aufhören, denke ich. So lange sich die Menschen weiterentwickeln, wird sich auch das Videospiel – als eine Form des Entertainments – entwickeln und auch weiterhin ein Teil unseres Lebens sein. Sogar in dem konventionellen System, in dem wir Konsolen mit TV-Geräten verbinden und Controller verwenden, sind noch neue Wege und Ansätze für die Entwicklung von Videospielen möglich. Außerdem könnte die Verschmelzung mit anderen Medien neue Spielspaß-Aspekte auftun. Und schlußendlich wird auch die wirkliche "Virtual Reality" mit der direkten Vernetzung unseres Gehirns auftauchen!

fun:
Was ist für Sie das Wichtigste, wenn Sie ein neues Spiel entwerfen?

Kojima:
Spiele sind eine Erfahrung. Wie tief man in die Spielwelt eintauchen und wie gut wir den Spieler in unserer Welt "gefangen nehmen" können, das ist der Schlüssel. Und das ist keine Sache der 3D-Grafik, sondern der Art und Weise, wie Du jemanden auf das Spiel Einfluß nehmen läßt und ihm Deine Welt nahe bringst. Dafür sind auch vogelperspektivische 2D-Grafiken okay. Diese Art des Designs kann man auch überall in Disneyland sehen: In Disneyland sind sogar die Toiletten und Mülleimer ein Teil der ganzen Disney-Welt. Die Welten in Spielen sind Welten der Fiktion und Illusion – Welten der Vorstellungskraft. Das Wichtigste ist es, diese Illusion mit viel Mühe und Liebe zum Detail aufrecht zu erhalten.

fun:
Der knappe Videospeicher (nur 4 MB ohne Texturkompression gegenüber den 8 MB V-RAM mit Texturkompression beim Dreamcast) der PlayStation2 wird hart kritisiert. Sind 4 MB wirklich zu wenig?

Kojima:
Es stimmt, daß die PlayStation2 nicht viel V-RAM hat, aber das ist nur ein kleines Problem. Im Grunde bin ich niemals mit einer Maschine zufrieden. Wie schon gesagt – was mich bei der PlayStation2 enttäuscht, ist die Tatsache, daß ich zugunsten von Neuerungen Einbußen bei der Grafik hinnehmen muß. Sicher, es ist möglich, ein Spiel mit den Grafiken zu kreieren, die Konsumenten weltweit haben möchten. Aber wenn wir das tun, dann bekommen wir nur bessere Optik und besseren Sound mit konventionellem Gameplay – zum Beispiel konventionelle Beat'em-Ups, in denen zwei Spieler auf einem begrenzten Feld gegeneinander antreten. Nicht das Gameplay verändern, und dafür die Grafiken verbessern – oder Eingeständnisse bei der Grafik machen, und neue Arten von Spielen erschaffen? Man muß sich entscheiden: Die PlayStation2 ist keine Maschine, die beides zuläßt. Wir müssen Spiele mit menschlichem Wissen und menschlichen Ideen schaffen, so wie wir es bisher auch getan haben. Deshalb mache ich mir eigentlich keine Sorgen: Es hängt alles davon ab, wie wir die PS2-Hardware einsetzen und was wir daraus machen. ■

1999-Der Jahresrückblick

"Drauß' vom Walde komm' ich her..." Daß es gerade ziemlich weihnachtet, ist Euch wahrscheinlich schon selbst aufgefallen. Und nicht nur das neue Millennium steht vor der Tür, auch jede Menge heiße Titel warten darauf, unter den Christbaum gelegt zu werden. Damit Ihr im weihnachtlichen Einkaufsgetümmel nicht die Übersicht verliert, präsentieren wir Euch wie jedes Jahr unseren umfangreichen Kaufberater. Hier findet Ihr ausnahmslos alle 1999 getesteten Spiele – komplett mit Wertung, Prädikat und Kurzkommentar. Viel Spaß beim Nachschlagen und guten Rutsch ins neue Jahrtausend. Eure fun generation-Crew.

Action

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Action Man: Mission Xtreme	PlayStation	Hasbro Int.	Hasbro	8/10	12/99	"Leicht bekömmliche Action-Kost für den Vorführabend – aber zu wenig Spiel für's Geld."
Army Men 3D (US-Import)	PlayStation	3DO	3DO	6/10	06/99	"Solides Action-Strategical mit sympathischen Helden aber ohne Abwechslung."
Battletanx (US-Import)	Nintendo 64	3DO	3DO	2/10	03/99	"Ein Schlag ins Gesicht aller N64-Freunde."
Duke Nukem: Zero Hour	Nintendo 64	GT Interactive	3D Realms / Eurocom	8/10	08/99	"Abwechslungsreiche Levels, gnadenlose Baller-Duelle und saubere Hi-Res-Grafik – im Multiplayer-Modus macht's gleich doppelt Spaß."
G-Police 2	PlayStation	Sony	Psygnosis	7/10	09/99	"Fans des ersten Teils bekommen ein solides Sequel für ihr Geld."
Gungage	PlayStation	Konami	Konami	6/10	11/99	"Gungage ist ein mittelprächtiger Action-Shooter, der technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist."
Jet Force Gemini	Nintendo 64	Nintendo	Rare	10/10	11/99	"Rares neuartiger Genre-Mix (Adventure-Shooter) macht nicht nur unglaublich viel Spaß, das Modul ist auch vollgepackt bis oben hin – Langzeit-Motivation garantiert!"
Millennium Soldier – Expendable	Dreamcast	Infogrames	Rage	8/10	09/99	"Unkompliziert, geradlinig und primitiv – klassische Shooter-Action eben."
Millennium Soldier – Expendable	PlayStation	Infogrames	Rage Software	7/10	12/99	"Für PlayStation-Verhältnisse eine rundum gelungene Umsetzung. Action-Fans riskieren einen Blick."
Omega Boost	PlayStation	Sony	Polyphony Digital	6/10	08/99	"Nur wer den fehlenden Tiefgang verschmerzen kann, spielt probe."
Rainbow Six	Nintendo 64	Take 2	Red Storm Ent.	8/10	12/99	„Technisch und grafisch einwandfreier Ego-Shooter mit starkem Strategie-Einschlag."
Rainbow Six	PlayStation	Take 2	Red Storm Ent.	6/10	12/99	„Im Vergleich zur N64-Version sowohl grafisch als auch spielerisch schwächer."
Rampage 2: Universal Tour	Nintendo 64	Konami	Avalanche	4/10	06/99	"Trotz aufgemotzter Grafik bleibt der Tiefgang auf der Strecke. Nur für Fans!"
Rampage 2: Universal Tour	PlayStation	GT Interactive	Avalanche	4/10	09/99	"Rampage 2 hat uns nur für kurze Zeit unterhalten. Nur für Hartgesottene!"
Rat Attack	PlayStation	Mindscape Ent.	Pure Ent.	5/10	11/99	"Rat Attack ist ein Durchschnittstitel mit guten Ansätzen, den höchstens Multiplayer-Puristen oder fanatische Kammerjäger probespielen sollten."
Small Soldiers	PlayStation	Electronic Arts	Dreamworks / EA Studios	6/10	02/99	"Schwache Aufmachung und eine hingeschluderte Steuerung lassen Small Soldiers rasch im Mittelfeld versumpfen."
Xena – Warrior Princess	PlayStation	Electronic Arts	Fox Int.	7/10	12/99	"Unterhaltsam finden wir die altertümliche Action allemal – nur leider viel zu kurz."

Top 3

1 
Jet Force Gemini

2 
Duke Nukem: Zero Hour

3 
Action Man: Mission Xtreme

Action-Adventure

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Akuji the Heartless	PlayStation	Eidos	Crystal Dynamics	9/10	02/99	"Freunde düsterer Atmosphäre und härterer Gangart sollten sich Akuji nicht entgehen lassen."
Blaze & Blade	PlayStation	THQ	T&E Soft	6/10	01/99	"Unterdurchschnittliche Grafik, nerviger Sound und eine mißlungene Benutzerführung – nein, danke!"
Brave Fencer Musashi (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	9/10	01/99	"Dank innovativer Spielideen und intelligenter Rätseleinlagen wird man positiv überrascht."
Castlevania	Nintendo 64	Konami	Konami	9/10	05/99	"Fans der Konami-Reihe greifen bedenkenlos zu – der N64-Ausflug des Peitschenschwingers rangiert nur knapp hinter dem faszinierenden Symphony of the Night."
Conker's Pocket Tales	Game Boy Color	Nintendo	Rare	8/10	08/99	"Action-Adventure-Freunde dürfen bedenkenlos zugreifen."
Gauntlet Legends	Nintendo 64	Konami	Midway	6/10	12/99	"Fantasyfanatiker mit spielfreudigen Freunden sollten Gauntlet Legends aufgrund des guten Multiplayer-Modus antesten."
Hybrid Heaven	Nintendo 64	Konami	Konami	8/10	12/99	"Wer es unheimlich mag und ein Faible für Außerirdische hat, schaut sich Hybrid Heaven unbedingt an – Genre-Fans haben's eh schon."
Kagero Deception II	PlayStation	Virgin	Tecmo	6/10	01/99	"Gründliches Anspielen ist Pflicht!"
Kingsley's Adventure	PlayStation	Sony	Psygnosis	6/10	03/99	"Dank niedlicher Gestaltung hat Kingsley's Adventure einen gewissen Charme – jüngere Fuchs-Semester spielen probe."
Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation	Eidos	Crystal Dynamics	10/10	08/99	"Kein PlayStation-Spiel besitzt soviel Atmosphäre und Klasse – Pflichtkauf!"
Mega Man Legends	PlayStation	Virgin	Capcom	5/10	04/99	"Unter dem Strich bleibt ein mittelmäßiger Genre-Kurzausflug."
Metal Gear Solid	PlayStation	Konami	Konami	10/10	03/99	"Metal Gear Solid ist zweifelsohne eines der beeindruckendsten Videospiele aller Zeiten – genial stimmungsvoll!"
Metal Gear Solid: Special Missions	PlayStation	Konami	Konami	9/10	11/99	"Wer von den Trainingsmissionen in Metal Gear Solid nicht genug bekommen konnte, holt sich das Add-On."
Mission: Impossible	PlayStation	Infogrames	X-Ample	7/10	11/99	"Grafisch konnte uns die PSX-Version überzeugen, aber trotzdem stellt sie gegenüber dem Original keinen Quantensprung dar."
Monkey Hero	PlayStation	Take 2	BLAM!	5/10	05/99	"Nur für Genre-Quereinsteiger interessant – für versierte Adventure-Spieler sind Monkeys Abenteuer ein Affentheater."
Nightmare Creatures	Nintendo 64	Activision	Kalisto	8/10	01/99	"Spannendes Splatter-Adventure; technisch deutlich besser als die PSX-Version."
Quest for Camelot	Game Boy Color	Nintendo	Titus	7/10	05/99	"Wer sich mit solider Abenteuerkost zufrieden gibt und keine spielerischen Überraschungen erwartet, ist gut bedient."
Ronin Blade	PlayStation	Konami	Konami	6/10	12/99	"Ronin Blade fehlt es an Dynamik und Atmosphäre – nur Genre-Fans riskieren einen Blick."
Shadow Man	Nintendo 64	Acclaim	Iguana UK	9/10	10/99	"Fesselnde Atmosphäre, dafür aber ein deftiger Schwierigkeitsgrad – trotzdem lohnt sich der Ausflug ins Schattenreich."
Shadow Man	PlayStation	Acclaim	Acclaim	7/10	11/99	"Auf der PlayStation ist Shadow Man pfui – einzig das stimmige Voodoo-Ambiente retten den Titel vor dem totalen Absturz."
Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	PlayStation	THQ	Lucas Arts	5/10	11/99	"Mickrige Grafik, geringer Handlungsfreiraum und hoher Schwierigkeitsgrad – mehr hat das Episode 1-Universum nicht zu bieten."
Syphon Filter	PlayStation	Sony	Eidetic	8/10	05/99	"Spannende Story, tolle Atmosphäre und technisch einwandfrei."

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Tabaluga	Game Boy Color	Infogrames	Neon	6/10	06/99	"Die Steuerung ist unpräzise, die Kollisionsabfrage ungenau und der Schwierigkeitsgrad zu hoch für die angepeilte Zielgruppe."
The Legend of Zelda – Link's Awakening DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	10/10	03/99	"Wer Link's Awakening noch nicht als S/W-Version besitzt und auf Action-Adventures steht, sollte unbedingt zugreifen."
The Legend of Zelda – Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	Nintendo	10/10	01/99	"Ein solches Spielspaßerlebnis habt Ihr bislang auf keiner Konsole präsentiert bekommen."
Tomb Raider III	PlayStation	Eidos	Core Design	9/10*	01/99	"Nach dem mißglückten zweiten Teil wieder ein kleiner Lichtblick für Lara-Fans."

Top 3

1 The Legend of Zelda – Ocarina of Time

2 Legacy of Kain: Soul Reaver



3 Metal Gear Solid



* abgewertet

Adventure

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Verrat in der verbotenen Stadt	PlayStation	Ravensburger Int.	Cryo	3/10	12/99	"Veraltetes Render-Adventure mit Edutainment-Touch - spielerisch anspruchslos."

Beat'em-Up

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Bloody Roar 2	PlayStation	Virgin	Hudson	8/10	04/99	"Wer Bloody Roar nicht besitzt, erhält ein gutes Prügelspiel, das sich mit einigen netten Ideen aus der Masse hervorhebt."
Darkstalkers 3	PlayStation	Virgin	Capcom	6/10	05/99	"Leider fehlt Darkstalkers 3 die Spritzigkeit der 2D-Konkurrenz aus eigenem Haus."
Destrega	PlayStation	Sony	Koei	6/10	12/99	"Leider ist das Spielprinzip zu simpel: Ihr hüpft planlos herum und ballert, was der Daumen hergibt."
Ehrgeiz (US-Import)	PlayStation	Square EA	Dream Factory	8/10	03/99	"Wer die Nase voll hat von konventionellen Prügelspielen, bekommt eine nette Alternative mit leichtem Japan-Flair."
Evil Zone	PlayStation	Konami	Yuke's	6/10	08/99	"Auf Dauer ist das Taktik-Gebolze zu eintönig – und mit zwei belegten Buttons der Aktions-Fundus zu stark eingeschränkt."
Fighting Force 64	Nintendo 64	Crave	Crave / Core Design	4/10	08/99	"Was lange währt, wird endlich gut? NEIN!"
Flying Dragon	Nintendo 64	Interplay	Natsume	5/10	09/99	"Sparsame Animationen, zu wenig Special-Moves und träge Steuerung – für ein anspruchsvolles Beat'em-Up nicht genug."
Guilty Gear (US-Import)	PlayStation	Atlus	Arc System Works	7/10	02/99	"Achtung Genrefans: Guilty Gear hat alles, was Euer Herz begehrt."
Kensei – Sacred Fist	PlayStation	Konami	Konami	8/10	02/99	"Kensei ist ein sehr ansprechendes Stück Software."
King of Fighters R-1 (US-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	8/10	01/99	"Einer der besten Neo Geo Pocket-Titel."
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	05/99	"In Kombination mit den Comic-Heroen bringt das angestaubte Street Fighter-System gleich doppelt so viel Spaß."
Power Quest	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	5/10	03/99	"Trotz netter Ideen bricht schnell gähnende Langeweile aus."
Power Stone	Dreamcast	Eidos	Capcom	9/10	09/99	"Power Stone ist ein Highlight im Dreamcast-Lineup. Für Beat'em-Up-Fans ein Pflichtkauf!"
Rival Schools	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	02/99	"Eine nette Alternative zu kommerziellen Erfolgen wie Tekken 3."
Soul Calibur	Dreamcast	Sega	Namco	10/10	10/99	"Konkurrenzlose Technik, makelfreie Spielbarkeit und coole Charaktere – ein Meilenstein der Videospielgeschichte."
Soul Fighter	Dreamcast	piggyback interactive	Toka	8/10	12/99	"Soul Fighter ist ein schwerer, aber höchst kurzweiliger Genre-Vertreter."
Street Fighter Collection 2 (US-Import)	PlayStation	Capcom	Capcom	8/10	02/99	"Wer über die technischen Macken hinwegsehen kann, darf sich auf eine Reise durch die gute alte 16-Bit-Zeit freuen."
Street Fighter Zero 3	PlayStation	Virgin	Capcom	9/10	04/99	"Wer sich noch von Children of the Atom verschaukelt fühlte, darf sich hier wieder mit guter Hoffnung einen Capcom-Titel holen."
T'ai Fu	PlayStation	Activision	Dreamworks Int.	8/10	04/99	"Ein liebevoller Action-Comic mit hohem Spaßfaktor – aber leider viel zu kurz."
Virtua Fighter 3tb	Dreamcast	Sega	AM2 / Genki	9/10	02+09/99	"Kein anderes Prügelspiel ist so komplex und schwer zu erlernen – aber es belohnt Eure Mühen."
Wu Tang: Shaolin Style	PlayStation	Activision	Paradox Dev.	7/10	12/99	"Für einen Fight zwischendurch ist Wu Tang gut geeignet – vor allem zu viert macht's Laune."

Top 3

1 


Soul Calibur



2 Power Stone



3 Virtua Fighter 3tb

Denkspiel

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Bust-A-Move 3DX	PlayStation	Acclaim	Taito	9/10	02/99	"Eine sinnvolle Ergänzung zur letzten Auflage."
Bust-A-Move 4	PlayStation	Acclaim	Taito	8/10	01/99	"Nur Solo-Spieler und notorische Fans der Knuddel-Drachen sollten einen Blick riskieren."
Devil Dice	PlayStation	Sony	Shift	9/10	02/99	"Ein weiteres Knobel-Highlight, das allerdings nicht ganz in der gleichen Liga wie Tetris oder Bust-A-Move spielt."
Kurushi Final	PlayStation	Sony	Sugar & Rockets	7/10	10/99	"Habt Ihr ein Faible für Puzzle-Spiele und schon immer gern mit Klötzchen gespielt, seht Euch das Teil man an – intelligent ist es allemal."
Logical	Game Boy Color	THQ	Conspiracy Ent.	7/10	06/99	"Logical eignet sich ideal für ein kurzweiliges Spielchen zwischendurch."
Pop'n'Pop	PlayStation	Virgin	Taito	8/10	10/99	"Das Puzzlen macht ordentlich Spaß – Tetris-Fans und Bust-A-Move-Kenner werden aufregende Stunden mit dem Titel verbringen."
Shanghai Pocket	Game Boy Color	Infogrames	k. A.	9/10	02/99	"Eine klare Empfehlung für Denkspiel-Fans."
Shanghai True Valor	PlayStation	Activision	Sunsoft	9/10	04/99	"Shanghai True Valor gehört zum Herausfordernsten, was das PlayStation-Sortiment dem Knobel-Kultisten zu bieten hat."
Swing	PlayStation	Software 2000	Software 2000	8/10	04/99	"Für Genre-Fans bietet Swing eine wirklich gute Mischung aus Innovation und Altbekanntem."
Tetris 4D (Jp-Import)	Dreamcast	Bullet-Proof	Bullet-Proof	8/10	03/99	"Ein Titel, der zwar an Genialität nichts verloren hat, den aber doch niemand so richtig braucht."
Tetris 64	Nintendo 64	Nintendo	Elorg	8/10	01/99	"Ein Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte – sofern Ihr nicht bereits Tetris DX besitzt."
Tetris DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	10/10	01/99	"Die beste Tetris-Version von allen – perfekte Steuerung, volle Suchtgefahr! Aber leider ohne die Original-Melodien."
The New Tetris	Nintendo 64	Nintendo	Nintendo/Blue Planet	7/10	12/99	"The New Tetris? Wir bleiben nach wie vor bei The Old Tetris – und zwar auf dem Game Boy Color."

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
The Next Tetris	PlayStation	Hasbro Int.	Blue Planet Software	3/10	11/99	"The Next Tetris ist eine Beleidigung für alle Tetris-Fans."
Tsunagetebonn (Jp-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	8/10	01/99	"Macht eine Menge Spaß – auch wenn die Qualitäten eines Tetris nicht erreicht werden."

Top 3

1 GAME BOY COLOR – Tetris DX

2 PlayStation – Bust-A-Move 3DX

3 PlayStation – Shanghai True Valor

Ego-Shooter

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
South Park	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	6/10	03/99	"South Park ist ein netter Ego-Shooter, der einzig von Iguanas Turok 2-Image und der tollen Lizenz lebt."
South Park	PlayStation	Acclaim	Iguana	4/10	11/99	"Selbst Hardcore-Fans der Serie sollten die Finger von dieser Peinlichkeit lassen."
Turok: Legenden des Verlorenen Landes	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim	6/10,9/10	12/99	"Der Mehrspieler-Modus ist sein Geld wert – die Solo-Variante leider nicht."

Mehrspieler-Modus
Solo-Modus

Kaufempfehlung



Turok: Legenden des Verlorenen Landes

Fun-Racer

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Bomberman Fantasy Race	PlayStation	Virgin	Hudson	6/10	09/99	"Für kurze Spielsessions zwischendurch eignet sich Bomberman Fantasy Race ganz gut, Tiefgang und Langzeitmotivation werden jedoch vermißt."
Chocobo Racing	PlayStation	Sony	Squaresoft	7/10	06/99	"Chocobo-Verrückte und Nippon-Fans greifen zu – alle anderen machen einen Bogen um die süße Raserei."
Crash Team Racing	PlayStation	Sony	Naughty Dog	10/10	11/99	"Ob alleine oder in Multiplayer-Sessions – Crash Team Racing rockt!!!"
Hot Wheels	PlayStation / Nintendo 64	Electronic Arts	Electronic Arts	6/10	11/99	"Wer auf Physik und exakte Simulation pfeift, wirft einen Blick auf die digitalen Mattel-Flitzer."
Micro Machines Turbo 64	Nintendo 64	Konami	Codemasters	9/10	03/99	"Spielt Ihr mit bis zu sieben Freunden im Multiplayer-Modus, bekommt sogar Bomberman Party-Konkurrenz. Unheimlich spaßig!"
Pen Pen Trilcelon (Jp-Import)	Dreamcast	Sega	General Ent.	7/10	02/99	"Jüngere Semester dürfen mit einem Kauf liebäugeln."
Re-Volt	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	6/10	11/99	"Optisch deutlich besser als das PSX-Pendant, aber dennoch nicht das, was wir von Iguana erwartet haben."
Re-Volt	PlayStation	Acclaim	Iguana	4/10	11/99	"Kurze Sichtweite, lausige Polygonmodelle und langsame Grafik verhindern jeglichen Spielspaß."
Running Wild	PlayStation	Sony	989 Studios	5/10	03/99	"Jüngere Spieler, die schon immer mit knuddeligen Tieren herumrennen wollten, dürfen antesten."
Speed Freaks	PlayStation	Sony	Funcom	8/10	09/99	"Zwar ist Sonys Pisten-Hatz technisch tadellos, doch die Steuerung wurde sträflich vernachlässigt."

Top 3

1 PlayStation



Crash Team Racing

2 Nintendo 64



Micro Machines Turbo 64

3 PlayStation



Speed Freaks

Fun-Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Mario Golf	Game Boy Color	Nintendo	Camelot	7/10	12/99	"Wer sich für Golf begeistern kann, erhält mit Mario Golf eine unterhaltsame Simulation des Rasensports."
Mario Golf	Nintendo 64	Nintendo	Camelot Software	8/10	10/99	"Sowohl alteingesessene Hobby-Golfer als auch Rasen-Greenhorns werden mit Mario Golf ihre Freude haben."
Milo's Astro Lanes	Nintendo 64	Crave	Crave Ent.	3/10	09/99	"Dieses futuristische Bowling-Spiel hätte nicht mal das Zeug zu einem Bonus-Game."
Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	Konami	Midway	10/10	11/99	"Ready 2 Rumble Boxing ist DIE Automatenumsetzung, die selbst ausgemachte Sportspiel-Hasser begeistern könnte."
WCW Nitro	Nintendo 64	THQ	Inland Prod.	4/10	04/99	"Empfehlen läßt sich dieses Werk wirklich niemandem."
WCW/nWo Thunder	PlayStation	THQ	Inland Prod.	4/10	04/99	"WCW/nWo Thunder ist eine herbe Enttäuschung."
WWF Attitude	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim Sports	9/10	11/99	"Für Wrestling-Fans eine Offenbarung, aber auch unvorbelastete N64-Besitzer mit Faible für Beat'em-Ups kommen auf ihre Kosten."
WWF Attitude	PlayStation	Acclaim	Acclaim	8/10	09/99	"Gegenüber dem Vorgänger wurde alles verbessert–allerdings ist etwas Einspielzeit notwendig."

Top 3

1 Dreamcast



Ready 2 Rumble Boxing

2 Nintendo 64



WWF Attitude

3 Nintendo 64



Mario Golf

Future-Racer

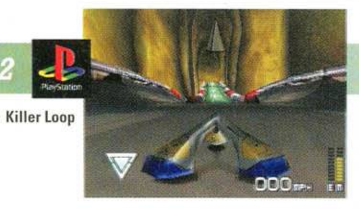
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Killer Loop	PlayStation	Crave	Team FEB	9/10	10/99	"Die Steuerung ist erstklassig, eingängig und präzise – Rennspieler, greift unbedingt zu!"
Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo 64	Nintendo	Lucas Arts Ent.	9/10	07/99	"Hardcore-Rennspieler und Konsolen-Jedis greifen bedenkenlos zu."
Trick Style	Dreamcast	Acclaim	Criterion Studios	8/10	11/99	"Habt Ihr erst die gewöhnungsbedürftige Steuerung verinnerlicht, macht TrickStyle ordentlich Spaß."
wip3out	PlayStation	Sony	Designer's Rep.	8/10	10/99	"Harscher Schwierigkeitsgrad, aber Steuerung und Soundtrack sind gewohnt genial – Fans der Vorgänger werden zufrieden sein."
wipEout 64	Nintendo 64	Konami	Psygnosis	8/10	01/99	"Wer keine PlayStation besitzt, darf gerne zugreifen."

Top 3

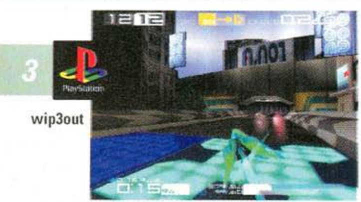
1 



Star Wars Episode 1 Racer

2 

Killer Loop

3 

wip3out

Geschicklichkeit

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Die Biene Maja & ihre Freunde	Game Boy Color	Acclaim	Crawfish	8/10	07/99	"Biene Maja hebt sich von der Masse an verkorksten Lizenzen wohltuend ab."
Glover	Nintendo 64	Hasbro	Hasbro	7/10	01/99	"Innovativer, aber technisch enttäuschender Knobel-Titel, den man vor dem Kauf tunlichst probespielen sollte."
Hugo 2	PlayStation	ITE Media	ITE Media	1/10	06/99	"Würg! Wer ein "gutes" schlechtes Spiel sucht, bleibt lieber bei Captain Commando!"
Lemmings & Oh no! More Lemmings!	PlayStation	Sony	D&D	9/10	01/99	"Trotz angestaubter Präsentation kann man Lemmings jedem ans Herz legen."
Live Wire!	PlayStation	THQ	The Code Monkeys	6/10	04/99	"Wer nach einem innovativen Puzzle-Spiel sucht und Tetris und Bust-A-Move bereits besitzt, darf einen Blick riskieren."
Pokémon Snap (US-Import)	Nintendo 64	Nintendo	Hal Laboratories	10/10	11/99	"Wirkt das Pokémon-Foto-Shooting anfangs noch wie eine überflüssige Begleiterscheinung der PokéMania, entpuppt es sich schon bald als Gameplay-Droge in Nintendo-Tradition."
Pong	PlayStation	Hasbro	Supersonic	8/10	11/99	"Wer sich bereits für die Ur-Version erwärmen konnte, wird auch die PlayStation-Neuauflage lieben."
Poy Poy 2	PlayStation	Konami	Konami	7/10	05/99	"Wer Bomberman mag, darf einen näheren Blick riskieren."
Worms Armageddon	PlayStation	Hasbro Int.	Team 17	9/10	12/99	"Wer mindestens einen Freund zur Seite hat, sollte zugreifen. Ein vergleichbarer Multiplayer-Spaß stellt sich sonst nur bei ganz wenigen Spielen ein."



Top 3

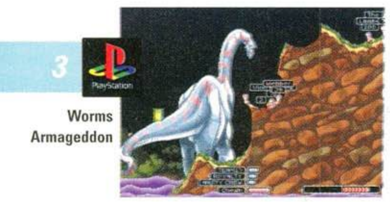
1 



Pokémon Snap

2 

Lemmings & Oh no! More Lemmings!

3 

Worms Armageddon

Horror-Adventure

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Blue Stinger	Dreamcast	Activision	Climax Graphics	7/10	10/99	"Die Steuerung ist zu hakelig und ungenau, die Story zu fad und Atmosphäre besitzt der Titel überhaupt nicht. Schade!"
Dino Crisis	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	11/99	"Verzichtet man auf den Vergleich mit der grandiosen Resident Evil-Reihe, erhaltet Ihr immer noch ein überaus spannendes Horror-Adventure mit reichlich Gore-Einlagen."
Silent Hill	PlayStation	Konami	Konami	10/10	08/99	"Silent Hill ist furchteinflößend wie kein anderes Videospiel. Unsere Empfehlung: Zuschlagen oder sterben!"

Kaufempfehlung





Silent Hill

Jump'n'Run

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
A Bug's Life	Game Boy Color	Activision	Disney Int.	4/10	09/99	"Seid Ihr dem Krabbelalter schon entwachsen, ist Disneys Handheld-Hopserei definitiv nicht für Euch geeignet."
A Bug's Life	PlayStation	Sony	Traveller's Tales	7/10	02/99	"Interessierte sollten unbedingt probespielen, um eine Enttäuschung zu vermeiden."
ANTZ	Game Boy Color	Infogrames	Deamworks / CLCE	4/10	12/99	"Gelegentlich einer Blattlaus auf die Birne hüpfen und ein paar Wassertropfen ausweichen – mehr spielt sich im interaktiven Ameisenhügel nicht ab."
Ape Escape	PlayStation	Sony	Sony	9/10	08/99	"Für PSX-Primaten mit Hang zu knallbunten Hüpfereien ist Ape Escape wie geschaffen."
Asterix & Obelix	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	6/10	08/99	"Für die Hops-Ausflüge der beiden Gallier können wir uns heute kaum noch erwärmen."
Attack of the Saucerman!	PlayStation	Sony	Fube Industries	2/10	08/99	"Wer diesen Software-Schrott kauft, hat wirklich eine unheimliche Begegnung der dritten Art."
Bugs Bunny auf Zeitreise	PlayStation	Infogrames	Behaviour Int.	8/10	07/99	"Wer ein Faible für den quirligen Bugs besitzt, darf bedenkenlos zugreifen – Hüpfspiel-Fanatiker riskieren ebenfalls einen Blick."
Bugs Bunny: Crazy Castle 3	Game Boy Color	Nintendo	Kemco	8/10	05/99	"Der simple Charme weiß zu begeistern – zahlreiche Gimmicks und liebevoll gestaltete Levels tun ihr übriges."
Bugs Bunny: Operation Karotten	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	7/10	03/99	"Wir sprechen eine Empfehlung für Eltern aus, die noch ein Geburtstagsgeschenk für ihren Nachwuchs suchen."
Chameleon Twist 2	Nintendo 64	Sunsoft	Japan System Supply	7/10	03/99	"Dank niedrigem Schwierigkeitsgrad und hohem Knuddelfaktor vor allem für jüngere Semester geeignet."
Classic Bubble Bobble	Game Boy Color	Gaga Interactive	Taito	8/10	12/99	"Bubble Bobble macht immer noch einen Heidenspaß und kann dank Paßwort-Unterstützung lange begeistern."
Croc 2	PlayStation	Electronic Arts	Argonaut Games	7/10	09/99	"Trotz des überhöhten Schwierigkeitsgrades immer noch ein solides Jump'n'Run."
Die Schlümpfe im Alptraumland	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	7/10	04/99	"Mit hochkarätigen Titeln wie Wario Land können die blauen Kerlchen nicht konkurrieren."
Donkey Kong 64	Nintendo 64	Nintendo	Rare	10/10	12/99	"Donkey Kong 64 ist schlichtweg genial! HOLT EUCH DAS SPIEL!!"
Duke Nukem	Game Boy Color	GT Interactive	3D Realms	5/10	12/99	"Duke Nukem ist nicht mehr als ein simples Jump'n'Run – Innovationen sucht Ihr vergeblich."
Gex 3: Deep Cover Gecko	Nintendo 64	Crave	Crystal Dynamics	8/10	11/99	"Genre-Fans und Reptilien-Liebhaber werden sich flugs mit dem schuppigen Großmaul anfreunden."

SPECIAL

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Gex 3: Deep Cover Gecko	PlayStation	Eidos	Crystal Dynamics	8/10	05/99	"Die abwechslungsreiche Grafik und Unmengen an versteckten Gags machen Laune."
Lucky Luke	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	6/10	07/99	"Leider schaffte es Infogrames nicht, die populäre Comic-Lizenz für ein abwechslungsreiches Jump'n'Run zu nutzen."
Men in Black	Game Boy Color	Crave	Crave	3/10	05/99	"Selbst Fans wenden sich entsetzt ab – holt Euch für die Kohle lieber einen Bart Simpson-Kaugummispender."
Montezuma's Return!	Game Boy Color	Take 2	Take 2	7/10	04/99	"Wer vor dem harschen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschreckt, erhält einen unterhaltsamen Klassiker."
Pac Man World	PlayStation	Sony	Namco	7/10	12/99	"Wer vom Retro-Wahn nichts hält, sollte erst einmal probespielen – echte Fans stellen sich den Titel allein wegen der Classic-Versionen ins Regal."
Papyrus	Game Boy Color	Ubi Soft	Depuis / Planet Int.	7/10	12/99	"Papyrus bringt kurzweilige Unterhaltung – das Spielsystem ist längst nicht so verstaubt wie die alten Pyramiden in Papyrus."
Pitfall – Beyond the Jungle	Game Boy Color	Activision	Crave	5/10	05/99	"Handheld-Neuaufguß des Klassikers – Fans riskieren ein Probespiel."
Rayman 2: The Great Escape	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10	11/99	"Kein N64-Besitzer sollte sich dieses Jump'n'Run-Erlebnis entgehen lassen!"
Reservoir Rat	Game Boy Color	Take 2	Take 2	5/10	04/99	"Interessanter Titel, ausgelutschte Story, langweiliges Spiel."
Rocket: Robot on Wheels	Nintendo 64	Ubi Soft	Sucker Punch	8/10	12/99	"Interessantes und innovatives Spieldesign – Jump'n'Run-Freunde werden es mögen."
Rugrats – Der Film	Game Boy Color	THQ	Viacom	5/10	07/99	"Nur Fans des Cartoons und hartgesottene Genre-Freaks werden sich für die durchschnittliche Hosenscheißer-Hopserei erwärmen können."
Sonic Adventure	Dreamcast	Sega	Sega	9/10	03/+10/99	"Selbst Sonic-Hasser können sich den mitreißenden Jump'n'Run-Rasereien nicht entziehen."
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PlayStation	Sony	Universal / Insomniac	9/10	11/99	"Insomniacs Frechdachs ist wieder die Nr. 1 im PlayStation-Jump'n'Run-Reich."
Super Mario Bros. DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	9/10	07/99	"Nostalgiker und Mario-Fans schlagen zu – günstiger als auf dem Game Boy werdet Ihr die Klassiker-Compilation nirgends kriegen."
Sylvester & Tweety	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	6/10	02/99	"Solides Spielgefühl – für erwachsene Game Boy-Besitzer aber eher ungeeignet."
Tarzan	Game Boy Color	Activision	Disney Int.	8/10	12/99	"Habt Ihr Lust auf ein kurzweiliges und optisch ansprechendes Hüpfspiel, solltet Ihr Tarzan nicht verpassen."
Tarzan	PlayStation	Sony	Eurocom / Disney Int.	8/10	09/99	"Wenn Ihr die Pandemonium-Spiele mochtet, seid Ihr im Urwald gut aufgehoben."
Tonic Trouble	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	6/10	11/99	"Das Spieldesign von Tonic Trouble ist althergebracht – dazu gibt's eine schwammige Steuerung und verwaschene Optik."
Wario Land 2	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	9/10	05/99	"Die vielseitigen Features machen Spaß – eine Menge Spiel für's Geld!"

Top 3

1 

Donkey Kong 64

2 
Rayman 2

3 

Spyro 2

Rennspiel

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Advan Racing (Jp-Import)	PlayStation	Atlus	Atlus	7/10	02/99	"Wer Gran Turismo abgöttisch liebt, wird Advan Racing bestimmt gerne haben."
Beetle Adventure Racing	Nintendo 64	Electronic Arts	Paradigm Ent.	8/10	05/99	"Simple Steuerung und abwechslungsreiche Strecken – so muß ein Rennspiel aussehen."
Buggy Heat	Dreamcast	Sega	CRi	6/10	11/99	"Unspektakuläre Grafik, unpräzise Steuerung und unrealistisches Fahrverhalten – so haben wir uns die nächste Rennspiel-Generation nicht vorgestellt."
C3 Racing	PlayStation	Infogrames	Eutechnyx	7/10	01/99	"Wer schon lange nach einem soliden Rennspiel für zwischendurch gesucht hat, ist mit C3 gut beraten."
Castrol Honda Superbike Racing	PlayStation	THQ	Interactive Ent.	6/10	09/99	"Wer auf der Suche nach einer Motorrad-Spritztour für zwischendurch ist, fährt probe."
Championship Motocross feat. Ricky Carmichael	PlayStation	THQ	Funcom	8/10	12/99	"Motocross Championship konnte uns auf Anhieb begeistern, vor allem das Handling der Motorräder ist eine Klasse für sich."
Crazy Bikers	Game Boy Color	Konami	Konami	9/10	12/99	"Wer ein motivierendes Geschicklichkeits-Rennspiel sucht, das lange unterhalten kann, greift zu!"
F1 World Grand Prix	Game Boy Color	Nintendo	Video Systems	7/10	08/99	"Formel 1-Fans und Rennsport-Anhänger sind gut bedient."
F1-World Grand Prix 2	Nintendo 64	Nintendo	Paradigm Ent.	9/10	06/99	"Paradigm hat seine Hausaufgaben gemacht! Dank verbesserter Steuerung eine klare Kaufempfehlung."
Formel 1 '99	PlayStation	Sony	Psygnosis / Studio 33	9/10	11/99	"In Formel 1 '99 wurden fast alle Fehler ausgemerzt, die noch vor einem Jahr beim Vorgänger kritisiert wurden."
Hydro Thunder	Dreamcast	Konami	Midway	7/10	12/99	"Sehr gute Automaten-Umsetzung – Arcade-Unkundige sollten erst einmal probespielen."
Monaco World Gr. Prix 2 – Racing Sim.	Dreamcast	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10	11/99	"Realismus-Fans und Formel 1-Fanatiker gehen mit Monaco World Grand Prix 2 auf Rekordjagd."
Nascar 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	8/10	12/99	"Für Simulations-Freaks ist Nascar 2000 eine lohnende Investition – wer nur ein paar Runden drehen will, nimmt Abstand."
Nascar 99	Nintendo 64	Electronic Arts	EA Sports	7/10	01/99	"Für einsame Verfolgungsjagden ist die Rundkurs-Raserei gut geeignet."
Nascar 99	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	6/10	01/99	"Gegenüber dem besser kontrollierbaren Vorgänger ein Rückschritt."
Need for Speed–Brennender Asphalt	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	06/99	"Fans der Vorgänger und schneller Sportwagen greifen zu!"
Psybadek	PlayStation	Sony	Psygnosis	5/10	01/99	"Investiert Euer Geld lieber in einen Bart Simpson-Kaugummispender."
Racing Simulation 2	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	10/99	"Eine solide Formel 1-Simulation für Nintendos 64-Bitter – Rennspiel-Fans greifen aber lieber zu F1 World Grand Prix 2."
Racing Simulation 2	PlayStation	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	05/99	"Für Formel 1-Fans ein Pflichtkauf – ab ins PlayStation-Monocoque."
Rally Cross 2	PlayStation	Sony	989 Studios	6/10	03/99	"Schwammige Steuerung, ein extrem gewöhnungsbedürftiges Fahrzeugverhalten und unrealistische Grafik – Rallye-Fans testen an."
Ridge Racer Type 4	PlayStation	Sony	Namco	10/10	04/99	"Ridger Racer Type 4 ist die perfekte Fortsetzung einer ohnehin genialen Rennspielserie."
Road Rash 64 (US-Import)	Nintendo 64	THQ	Pacific Coast	7/10	12/99	"Zu einem echten Hit hat es nicht gereicht, aber wer seine ästhetischen Ansprüche etwas zurückschraubt, wird trotzdem sehr zufrieden sein."
Rollcage	PlayStation	Sony	Attention To Detail	8/10	03/99	"Wer sich an teilweise recht hektischen und unübersichtlichen Stunt-Einlagen nicht stört, erhält einen überaus unterhaltsamen Racing-Titel."
S.C.A.R.S.	Nintendo 64	Ubi Soft	Vivid Images	7/10	02/99	"Wer kurzweilige Abwechslung sucht, sollte S.C.A.R.S. einmal probespielen."
Sega Rally 2	Dreamcast	Sega	AM3	8/10*	09/99	"Rallye-Freaks haben's bereits, alle anderen warten auf bessere Rennspiele – und Finger weg von der PAL-Version."
Sled Storm	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10**	10/99	"Saubere Technik, spaßige Mehrspieler-Duelle und eine klasse Präsentation – Kauftip!"
Snow Speeder (Jp-Import)	Nintendo 64	Imagineer	Imagineer	6/10	03/99	"Kein Vergleich zu 1080° Snowboarding; nur Ski- und Snowboard-Fetischisten riskieren einen Blick."
Speed Devils	Dreamcast	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	11/99	"Unser Tip: Action-orientierte Rennspieler werden zum Speed Devil!"
Sports Car GT	PlayStation	Electronic Arts	Point of View	6/10	05/99	"Unspektakuläre Grafik und der völlig fehlende Realismus sorgen für dicken Punktabzug."
Suzuki Alstare Extreme Racing	Game Boy Color	Ubi Soft	Ubi Soft	7/10	12/99	"Langweilige Optik, aber Rennspiel-Fans schauen sich's trotzdem mal an."
Tokyo Highway Challenge	Dreamcast	Crave	Genki	6/10	11/99	"Tokyo Highway Challenge bietet für ein Rennspiel zu wenig Abwechslung – obendrein ist Realismus ein Fremdwort."
Top Gear Overdrive	Nintendo 64	Kemco	Snowblind Studios	8/10	02/99	"Mit Top Gear Overdrive legt Kemco das beste Autorennspiel für das Nintendo 64 vor."
V-Rally 2 Championship Edition	PlayStation	Infogrames	Eden Studios	9/10	08/99	"Rennspiel-Fans klemmen sich sofort hinter's Lenkrad!"
V-Rally Championship Edition	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	8/10	06/99	"Gute Handheld-Konvertierung der Rallye-Raserei – optisch ansprechend."
World Driver Championship	Nintendo 64	Konami	Midway	8/10	12/99	"Für N64-Verhältnisse sehr ordentlich, mangelt es letztlich an Speed und Spieldesign."

Top 3

1 

Ridge Racer Type 4

2 

Need for Speed 4

3 
V-Rally 2


* abgewertet
** aufgewertet

Rollenspiel

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Final Fantasy Anthology (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	10/10	12/99	"Holt Euch die geniale Compilation am besten sofort – zwei bessere Rollenspiele werdet Ihr nicht im Bundle finden."
Final Fantasy VIII	PlayStation	Sony	Squaresoft	10/10	11/99	"Fesselnde Story, clevere Charaktere, abwechslungsreiche Schauplätze, herausragende Technik und bombastische FMVs – uns gefällt's besser als Teil VII."
Guardian's Crusade	PlayStation	Activision	Tamsoft	7/10	04/99	"Eine Kaufempfehlung kann nur für Genre-Neulinge mit Hang zum Tamagotchi-Wahn ausgesprochen werden."
Jade Cocoon	PlayStation	Crave	Crave / Genki	8/10	11/99	"Lauwarmer Fantasy-Cocktail mit Vorführ-Optik und toller Sprachausgabe."
Lunar Silver Star Story Complete (US-Import)	PlayStation	Working Designs	Game Arts	9/10**	08/99	"Der Klassiker hat nichts von seinem Charme verloren – interessante Charaktere und eine mitreißende Story halten Euch bei der Stange."
Monster Seed	PlayStation	Sunsoft	NK System	8/10	04/99	"Monsterzuchtsimulation für Rollenspieler mit Tamagotchi-Faible; leider in verhaltener Präsentation."
Pokémon – Rote & Blaue Edition	Game Boy Color	Nintendo	Game Freak	10/10	11/99	"Pokémon ist ein zeitloser Meilenstein – wer's an sich vorbeigehen läßt, ist selbst schuld!"
Shadow Madness (US-Import)	PlayStation	Crave	Crave	9/10	08/99	"Rollenspieler, die eine deftige Prise Sarkasmus vertragen, greifen bei diesem Düster-RPG zu."
Star Ocean – The Second Story	PlayStation	Sony	Enix	8/10	08/99	"Sowohl 16-Bit-Fans als auch Neueinsteiger dürfen sich über solide Rollenspielkost freuen – mehr nicht!"
Suikoden II (US-Import)	PlayStation	Konami	Konami	9/10	12/99	"Suikoden II ist kein Final Fantasy, aber trotzdem ein hervorragendes RPG. Fans des ersten Teils werden begeistert sein."
Thousand Arms (US-Import)	PlayStation	Atlus	Red Ent.	7/10	12/99	"Wenn Euch Lunar, Tales of Destiny oder Magic Knight Rayearth gefallen hat, dann sollte Thousand Arms ganz oben auf Eurer Einkaufsliste stehen."
Xenogears (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	10/10**	01/99	"Die faszinierende Storyline, überraschende Wendungen und eine stimmungsvolle Musikuntermalung sorgen für Langzeitmotivation."

Top 3

1 Final Fantasy Anthology



2 Final Fantasy VIII





3 Xenogears



** aufgewertet

Shoot'em-Up

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Asteroids	PlayStation	Activision	Activision	4/10	01/99	"Spärliche Hintergrundgrafiken, das altbackene Spielprinzip und das Original-Asteroids als Zugabe sind selbst für Nostalgiker etwas wenig."
Centipede	PlayStation	HasbroInteractive	Leaping Lizard	5/10	11/99	"Nur hartgesottene Nostalgiker wagen sich an den mittelmäßigen Titel heran."
Dropzone	Game Boy Color	Acclaim	Awesome Dev.	4/10	07/99	"Nur unverbesserliche Nostalgiker und Hardcore-Astronauten sollten sich angesprochen fühlen."
Eliminator	PlayStation	Sony	Magenta Software	5/10	02/99	"Eliminator darf getrost im Regal stehengelassen werden."
Incoming	Dreamcast	Sega	Rage Software	7/10	03/99	"Wer 3D-Sci-Fi-Shooter mag und Futter für den Dreamcast sucht, kann durchaus zugreifen."
Invasion	PlayStation	THQ	Microids	3/10	02/99	"Mit Invasion erwirbt der Ballerfreund ein Spiel, das er möglichst am gleichen Tag wieder umtauschen sollte."
Knife Edge	Nintendo 64	Mitsui	Kemco	3/10	01/99	"Wir verneigen uns vor diesem Plastikmüll."
Retroforce	PlayStation	Sony	Psygnosis	6/10	03/99	"Es macht auf lange Sicht einfach keinen Spaß, Retroforce in seine PlayStation einzulegen."
R-Type Delta	PlayStation	Sony	Irem	9/10	02/99	"Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades wird R-Type Delta allen Shoot'em-Up-Fans Freudentränen in die Augen treiben."
R-Type DX	Game Boy Color	Nintendo	Bits Studios	8/10	08/99	"Nostalgiker und Freunde solider Shoot'em-Up-Action sollten zugreifen – die Spiele-Compilation ist attraktiv wie nie zuvor."
Space Invaders	PlayStation	Activision	Z-Axis	7/10	12/99	"Fans der Originalversion werden ihren Spaß haben – alle anderen ziehen einen Punkt ab."
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo 64	Nintendo	Factor 5	9/10	02/99	"Für Star Wars-Fans dürfte es kaum etwas Schöneres geben, als interaktiv in die Galaxie einzugreifen."

Top 3

1 R-Type Delta

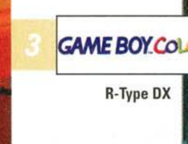


2 Star Wars: Rogue Squadron





3 R-Type DX





Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
All Star Tennis '99	Game Boy Color	Ubi Soft	Smart Dog	9/10	12/99	"All Star Tennis '99 kann in Sachen Spielspaß sogar zum S/W-Klassiker Tennis aufschließen."
All Star Tennis 99	Nintendo 64	Ubi Soft	Smart Dog	6/10	04/99	"Profi-Schlägerschwinger werden hier keine große Herausforderung finden."
Anna Kournikova's SmashCourtTennis	PlayStation	Sony	Namco	7/10	06/99	"Für tennishungrige PlayStation-Besitzer ist der Titel empfehlenswert."
Box Champions	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	8/10	01/99	"Geschmeidige Animation und ausgereifte Kontrollierbarkeit machen Box Champions zum derzeitigen Titelträger."
Brunswick Bowling	PlayStation	Konami	THQ	6/10	02/99	"Vor allem in einer großen Runde macht der Titel eine Menge Spaß."
Centre Court Tennis	Nintendo 64	Mitsui	Hudson	7/10	02/99	"Centre Court Tennis stellt eine nette Bereicherung der Sport-Bibliothek dar – mehr nicht."
PGA European Tour Golf	PlayStation	Infogrames	Maxfli	3/10	12/99	"PGA European Tour Golf braucht kein Mensch!"
Pocket Tennis (Jp-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	4/10	01/99	"Lediglich Hardcore-Fans des Filzball-Sports greifen zu."
Pool Hustler	PlayStation	Infogrames	ASK/Orinth	7/10	04/99	"Dank Mehrspieler-Modus und zahlreichen Spielmodi eine Empfehlung."
Pro 18: World Tour Golf	PlayStation	Sony	IG	9/10	03/99	"Pro 18 schlägt Tiger Woods meilenweit aus dem Feld und gibt Golfpuristen endlich das ersehnte Simulationsfutter."
Tiger Woods 99	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	8/10	02/99	"Grundsolides Spiel mit interessanten Mehrspieler-Optionen."
Victory Boxing 2	PlayStation	Virgin	JVC Sports	6/10	01/99	"Nur für absolute Box-Enthusiasten geeignet, die den ersten Teil verpaßt haben."
Virtual Pool 64	Nintendo 64	Crave Ent.	Celeris	8/10	03/99	"Billard-Fans erhalten eine solide Simulation des beliebten Sports."

Top 3

1 All Star Tennis '99





2 Pro 18: Word Tour Golf





3 Box Champions



Strategie

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Civilization II	PlayStation	Activision	Microprose	9/10	04/99	"Civilization II gehört zur Créme de la Créme der Aufbau-Strategie."
Command & Conquer	Nintendo 64	Nintendo	Looking Glass	9/10	08/99	"Genre-Fans greifen unbedingt zu – das Kultspiel war nie besser!"
Front Mission 3 (Jp-Import)	PlayStation	Squaresoft	Squaresoft	8/10	12/99	"Auch das jüngste Front Mission ist ein komplexes Strategiespiel mit hohem Langzeitreiz."
KKND Krossfire	PlayStation	Melbourne House	Beam Software	7/10	03/99	"Für Profis ist KKND Krossfire eine tolle Herausforderung."
Populous – The Beginning	PlayStation	Electronic Arts	Bullfrog	8/10	04/99	"Populous – The Beginning bietet sowohl Einsteigern als auch Profis ein herausforderndes und langanhaltendes Spielvergügen."
Warzone 2100	PlayStation	Eidos	Pumpkin Studios	9/10	06/99	"Warzone 2100 ist ein Muß für alle Konsolen-Strategen."

Top 3

1 
Command & Conquer

2 
Civilization II

3 
Warzone 2100

Team-Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
actua soccer 3	PlayStation	Acclaim	Gremlin	7/10	01/99	"actua soccer 3 kann nicht an den simplen, aber ansprechenden Charme des Vorgängers anknüpfen."
All Star Baseball 2000	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	10/10	06/99	"Für Genre-Interessierte führt an All Star Baseball 2000 kein Weg vorbei."
Baseball Stars (Jp-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	6/10	02/99	"Baseball-Fans können einige vergnügliche Stunden mit dem SNK-Produkt verbringen."
Bundesliga Stars 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	7/10	09/99	"FIFA-Fans werden von Bundesliga Stars 2000 enttäuscht sein."
FIFA 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"FIFA 2000 ist ein meisterliches Spiel, doch FIFA 99 war genial."
FIFA 99	Nintendo 64	Electronic Arts	EA Sports	10/10	04/99	"Für Fans des Fußballsports ist FIFA 99 ein wahr gewordener Traum."
FIFA 99	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	10/10	01/99	"Selten bekam man soviel Spiel für's Geld."
Fußball Live	PlayStation	Sony	team SOHO	8/10	12/99	"Fußball-Fans mit Lust auf einen taktischen Titel sollten Fußball Live auf jeden Fall anspielen."
International Superstar Soccer '99	Game Boy Color	Konami	Konami	5/10	08/99	"Genre-Fans und Hosentaschen-Kicker riskieren einen Blick."
Madden Football 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"Wer bereits den Vorgänger besitzt, kommt nur dann an der Millennium-Ausgabe nicht vorbei, wenn unbedingt alle neuen Stars in der Spielerliste stehen sollen."
NBA Basketball 2000	PlayStation	Activision	Radical Ent.	9/10	12/99	"Wollt Ihr auf Nummer Sicher gehen, dann wartet den Test von NBA Live 2000 ab – ungeduldige Korbjäger greifen jetzt schon zu."
NBA Jam 99	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	8/10	01/99	"Dank toller Langzeitmotivation ist NBA Jam 99 gegenüber den Vorgängern empfehlbar."
NBA Live 99	Nintendo 64 / PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	10/10	02/99	"NBA Live 99 setzt allen anderen Basketball-Simulationen noch einen drauf."
NBA Pro '99	PlayStation	Konami	Konami	8/10	07/99	"Wer das Prequel noch nicht besitzt, darf unbesorgt zugreifen – der Rest spart sein Geld lieber bis zum nächsten Update."
NCAA Final Four 99 (US-Import)	989 Studios	989 Studios		7/10	04/99	"Eingefleischte Basketball-Fans werden nicht gerade begeistert sein."
Neo Geo Cup '98 (US-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	5/10	01/99	"Richtig Spaß macht das Spiel nur im Link-Modus."
NFL Blitz 2000 (US-Import)	Nintendo 64	Midway	Midway	9/10	11/99	"Verbesserte KI und zusätzliche Stadien, aber trotzdem kein Muß für Besitzer des Vorgängers."
NFL Quarterback Club 2000	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	9/10	11/99	"NFL Quarterback Club 2000 schafft es abermals, auch Spieler zu begeistern, die mit Football nichts am Hut haben."
NFL Quarterback Club 99	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim	10/10	02/99	"Wer Football-Spiele mag, wird die eine oder andere kleine Nachlässigkeit übersehen können."
NHL 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"Wer Sportspiele mag und eine NHL-Saison hautnah miterleben möchte, kommt auch dieses Jahr nicht an EAs Eishockey-Simulation vorbei."
NHL Breakaway 99	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	8/10	02/99	"Einen echten Kaufgrund für dieses halbgare Update sehen wir nicht."
NHL Championship 2000	PlayStation	Activision	Fox Sports Int.	8/10	12/99	"NHL Championship 2000 muß sich mit dem zweiten Platz zufrieden geben – NHL 2000 ist einfach eine Kufenlänge professioneller."
NHL Face Off 99	PlayStation	Sony	989 Studios	8/10	04/99	"Leider kann NHL Face Off 99 mangels Neuerungen nicht an EAs NHL-Thron rütteln."
NHL Pro 99	Nintendo 64	Konami	Konami	6/10	06/99	"Wollt Ihr eine ernste Hockeysimulation, dann holt Euch lieber EAs NHL 99."
Puma Street Soccer	PlayStation	Infogrames	Pixelstorm	4/10	07/99	"Einhelliges Urteil: Puma Street Soccer braucht kein Mensch!"
RTL World League Soccer 2000	Nintendo 64	THQ	Silicon Dreams	7/10	12/99	"Solides Gebolze mit spielspaß-mindernden Schwächen – Fans spielen's trotzdem an."
Sensible Soccer	PlayStation	GT Interactive	Krisalis	3/10	04/99	"Sensible Soccer für die PlayStation hat außer dem Namen mit seinem prominenten Vorgänger nichts gemeinsam."
Total Soccer	Game Boy Color	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10	12/99	"Wer auf der Suche nach einer gelungenen Handheld-Kickerei ist, greift bedenkenlos zu."
Triple Play 2000	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	06/99	"Es stimmt wirklich alles, von der Präsentation über die Steuerung bis zur künstlichen Intelligenz."
UEFA Champions League	PlayStation	Eidos	Silicon Dreams	8/10	05/99	"Fußball-Fans riskieren einen intensiveren Blick."
UEFA Striker	Dreamcast / PlayStation	Infogrames	Rage Software	9/10	11/99	"An die alte Fußball-Referenz FIFA 99 reicht UEFA Striker nicht heran."
VIVA Fussball	PlayStation	Virgin	Crimson Studios	2/10	05/99	"Wir raten eindringlich vom Kauf ab!"

Top 3

1 
FIFA 99

2 

FIFA 99

3 
NFL Quarterback Club 99

Trend-Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Big Air	PlayStation	Electronic Arts	Accolade	4/10	05/99	"Trotz Originallizenzen kann Big Air in keiner Hinsicht mit Coolboarders 3 konkurrieren."
Bloodlines	PlayStation	Sony	Radical	6/10	05/99	"Bloodlines ist eine hektische Hüpferei, der es an Ausgewogenheit feh't."
Coolboarders Burrrn! (Snow Surfers)	Dreamcast	Sega	UEP Systems	8/10	11/99	"Noch nie war es schöner, über verschneite Digital-Pisten zu heizen."
MTV Sports Snowboarding	PlayStation	THQ	Radical Ent.	9/10	12/99	"Fans der Sportart greifen ohne zu zögern zu. Ein Überraschungshit!"
No Fear Downhill Mountainbiking	PlayStation	Codemasters	USD	8/10	11/99	"No Fear zieht nicht nur eingefleischte Trend-Sport-Freaks in seinen Bann."
Street Sk8er	PlayStation	Electronic Arts	Micro Cabin	7/10	04/99	"Nicht nur Fans des Sports, sondern auch unvorbelastete Spieler dürfen einen Blick riskieren."
Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Activision	Neversoft Ent.	10/10	10/99	"Der Titel vereint grandiose Präsentation, bestechende Spielbarkeit und massig Optionen zu einem Konsolen-Kunstwerk."
Twisted Edge	Nintendo 64	Midway	Boss Game Studios	5/10	01/99	"Durchschnittliches Snowboard-Spiel mit hohem Frustfaktor."
X-Games Pro Boarder	PlayStation	Electronic Arts	Radical Ent.	7/10	02/99	"Gelungene Atmosphäre und einzigartige Authentizität bringen etwas Schneeduft ins Wohnzimmer."

Top 3

1 
Tony Hawk's Skateboarding

2 
MTV Sports Snowboarding

3 
No Fear Downhill Mountain-biking

Der Rest

Titel	System	Genre	Anbieter	Entwickler	Score	Test in fun	Kommentar
Aerowings	Dreamcast	Flug-Simulation	Crave	CRi	7/10	12/99	"Nach dem Streß eines langen Schul- oder Arbeitstages kommt die relaxte Kunstflugschule Aerowings gerade recht."
Asterix	PlayStation	Jump'n'Run/Strategie	Infogrames	Infogr.	5/10	5/99	"Asterix ist ein fader Risiko-Eintopf, hier und da mit Hüpfeinlagen garniert –und nicht mehr."
Beatmania 2nd Mix (Jp-Import)	PlayStation	DJ-Simulation	Konami	Konami	9/10	02/99	"Beatmania 2nd Mix darf in der Sammlung eines Party-Game-Fetischisten nicht fehlen."
Carmageddon – Fahr' zur Hölle	PlayStation	Racing-Action	Virgin	SCi	3/10	12/99	"Unter dem Strich bleibt eine unausgegorene, um nicht zu sagen unwürdige, Umsetzung des PC-Vorbilds."
Chessmaster	Game Boy Color	Schachsimulation	Mindscape	Mindsc.	9/10	12/99	"Chessmaster ist nicht nur für Hobby-Spieler empfehlenswert."
Cool Hand	Game Boy Color	Kartenspielsimulation	Take 2	Take 2	6/10	04/99	"Wer schon lange auf der Suche nach einer Kartenspielsammlung ist, darf gerne zugreifen."
Demolition Racer	PlayStation	Action-Rennspiel	Infogrames	Pitb.Synd.	8/10	12/99	"Wenn Ihr Destruction Derby mochtet, werdet Ihr auch an Demolition Racer Gefallen finden."
Densha de GO! (Jp-Import)	Nintendo 64	Eisenbahn-Simulation	Taito	Taito	8/10	12/99	"Für Fans skurriler japanischer Spiele ist der Titel ein echter Geheimtip. Auch als Party-Gag unübertroffen!"
Dodgem Arena	PlayStation	Racing-Sport	Project Two	Form. Game Dev.	5/10	01/99	"Futuristischer Sport-Racer, der ziemlich schnell langweilig wird."
Driver	PlayStation	Gangster-Rennspiel	GT Interactive	Reflections	9/10	07/99	"Mit dem Kauf der Crash-Orgie könnt Ihr definitiv nichts falsch machen, soviel Langzeitmotivation habt Ihr mit den wenigsten Titeln."
Fisherman's Bait – Bass Challenge	PlayStation	Angel-Simulation	Konami	Konami	6/10	12/99	"Zugreifen sollte hier nur, wer einen fischfreudigen Freund zur Seite hat."
Game & Watch Gallery 2	Game Boy Color	Spielesammlung	Nintendo	Nintendo	3/10	01/99	"Diese Sammlung an primitivsten LCD-Spielchen ist wirklich nur notorischen Nostalgikern zu empfehlen."
Godzilla Generations (Jp-Import)	Dreamcast	Vollpreis-Demo	Sega	General Ent.	3/10	02/99	"Godzilla Generations hätte man bestenfalls als kostenlose Demo-CD unters Volk bringen dürfen."
GTA 2	PlayStation	Gangster-Action	Take 2	Rockstar Games	9/10	12/99	"GTA 2 ist ein hervorragender Titel, den sich Hobby-Gangster nicht entgehen lassen sollten."
GTA London 1969	PlayStation	Gangster-Action	Take 2 Int.	Rockstar Games	8/10	07/99	"Der Großteil der Grand Theft Auto-Zocker wird auch ohne die Missions-CD auskommen."
Guitar Freaks (Jp-Import)	PlayStation	Musik-Simulation	Konami	Konami	9/10	12/99	"Mit Guitar Freaks zaubert Konami Stage-Feeling ins Wohnzimmer – richtig Fun macht's aber nur mit Gitarre."
Harvest Moon GB	Game Boy Color	Farmsimulation	Nintendo	Nintendo	7/10	02/99	"Wer genug Geduld mitbringt, sollte Harvest Moon GB einem gründlicheren Blick unterziehen."
Mario Party	Nintendo 64	Party-Game	Nintendo	Hudson	6/10	04/99	"Selbst zu viert kommt vor der Konsole niemals das gewünschte Gesellschafts-feeling auf."
Player Manager 99	PlayStation	Fußball-Manager	Infogrames	Anco	5/10	07/99	"Unfreiwillige Pausen und eine mäßige Benutzerfreundlichkeit vergällen die Lust am virtuellen Trainerposten."
Premier Manager 99	PlayStation	Fußball-Manager	Acclaim	Gremlin	6/10	03/99	"Selbst große Fans von Fußball-Managern greifen nur mangels Alternativen zu."
Pro Pinball: Big Race USA	PlayStation	Flipper-Simulation	Empire Int.	Cunning Dev.	7/10	02/99	"Wer sich keinen richtigen Pinball-Automaten leisten kann und nicht schon einen der beiden Vorgänger besitzt, darf Big Race USA in die engere Wahl ziehen."
R/C-Stunt Copter	PlayStation	Modellhubschrauber-Simulation	Titus	Shiny	6/10	10/99	"Das perfekte Spiel für zwischendurch, aber für abendfüllende Motivation taugt das Spiel kaum."
Reel Fishing	PlayStation	Angel-Simulation	Crave	Natsume	6/10	11/99	"Das ideale Spiel zum Entspannen, echte Langzeitmotivation will aber nicht aufkommen."
Rugrats – Die große Schatzsuche	Nintendo 64	Brettspiel	THQ	Realtime	6/10	12/99	"Fans der Serie erhalten mit dem N64-Auftritt der quietschigen Bande ein halbwegs innovatives Brettspiel."
Seventh Cross (Jp-Import)	Dreamcast	Lebenssimulation	NEC	NEC	7/10	03/99	"Wenn auch grafisch etwas trist und eintönig, ist es trotzdem gelungen, eine gute prähistorische Atmosphäre zu schaffen."
The X-Files	PlayStation	Interaktiver Film	Sony	Fox Interactive	6/10	10/99	"X-Files hat wie die meisten interaktiven Filme ein großes Manko: Es passiert einfach zu wenig. Fans zählen einen Punkt dazu."
Toy Commander	Dreamcast	Genre-Mix	Sega	No Cliché	9/10	11/99	"Verspielte Gemüter kommen an Toy Commander nicht vorbei."
Twisted Metal III	PlayStation	Racing-Action	989 Studios	989 Studios	6/10	01/99	"Wer bereits einen der ersten beiden Teile, aber kein Multitap besitzt, ist mit Twisted Metal III schlecht beraten."
Vigilante 8	Nintendo 64	Racing-Action	Activision	Luxoflux	7/10	05/99	"Ein kurzweiliges Vergnügen für alle, die mit puren Rennspielen nichts anfangen können – vor allem im Multiplayer-Modus."
Wing Over 2	PlayStation	Flugsimulation	Beluga Comp.	JVC	3/10	06/99	"Auch wenn das Genre auf Konsolen stark unterbesetzt ist, greifen nur hartgesottene Tiefflieger zu."
Worms Pinball	PlayStation	Flipper-Simulation	Infogrames	Team 17	7/10	12/99	"Kaufwillige Flippersüchtige sollten auf jeden Fall vorerst probespielen."

Top 3

1



GTA 2

2



Driver



3

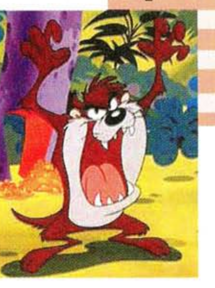


Guitar Freaks

Die Redaktions-Favoriten 1999

Daniel

1. Zelda – Ocarina of Time (Nintendo 64)
2. Donkey Kong 64 (Nintendo 64)
3. Jet Force Gemini (Nintendo 64)
4. Metal Gear Solid (PlayStation)
5. Silent Hill (PlayStation)



Robert

1. Zelda – Ocarina of Time (Nintendo 64)
2. Jet Force Gemini (Nintendo 64)
3. Soul Calibur (Dreamcast)
4. Silent Hill (PlayStation)
5. Indizierter Lightgun-Shooter 2 (Dreamcast)

Simon

1. Zelda – Ocarina of Time (Nintendo 64)
2. Metal Gear Solid (PlayStation)
3. Silent Hill (PlayStation)
4. Legacy of Kain: Soul Reaver (PlayStation)
5. PowerStone (Dreamcast)

Stephan

1. Ready 2 Rumble Boxing (Dreamcast)
2. Legacy of Kain: Soul Reaver (PlayStation)
3. Silent Hill (PlayStation)
4. Soul Calibur (Dreamcast)
5. Driver (PlayStation)

Tipps & Tricks-Index `99

Wer kennt folgende Situation nicht? Eben noch glitzern die Weihnachts-Spiele verführerisch unter dem Tannenbaum und nur kurze Zeit später muß man feststellen, daß sich die eben noch so friedliche Neuerwerbung als knallharte Rätselnuß entpuppt. Glücklicherweise erinnert man sich noch bruchstückhaft an eine vor Monaten abgedruckte Spiele-Lösung, weshalb man den Rest des Tages damit verbringt, sich durch eifriges Wühlen im hauseigenen Hefte-Archiv mit der örtlichen Milben-Population bekanntzumachen.
Diese Sucherei hat nun ein Ende, denn in unserem Tipps & Tricks-Index `99 erkennt Ihr auf einen Blick, in welcher Ausgabe der **fun generation** die gesuchten Cheats, Tipps, Lösungen oder Game-Buster-Codes versteckt sind.
Tomb Raider-Fans müssen wir allerdings enttäuschen – auch dieses Jahr hat der niedlichen Lara noch niemand den ominösen Nude-Cheat entlocken können...

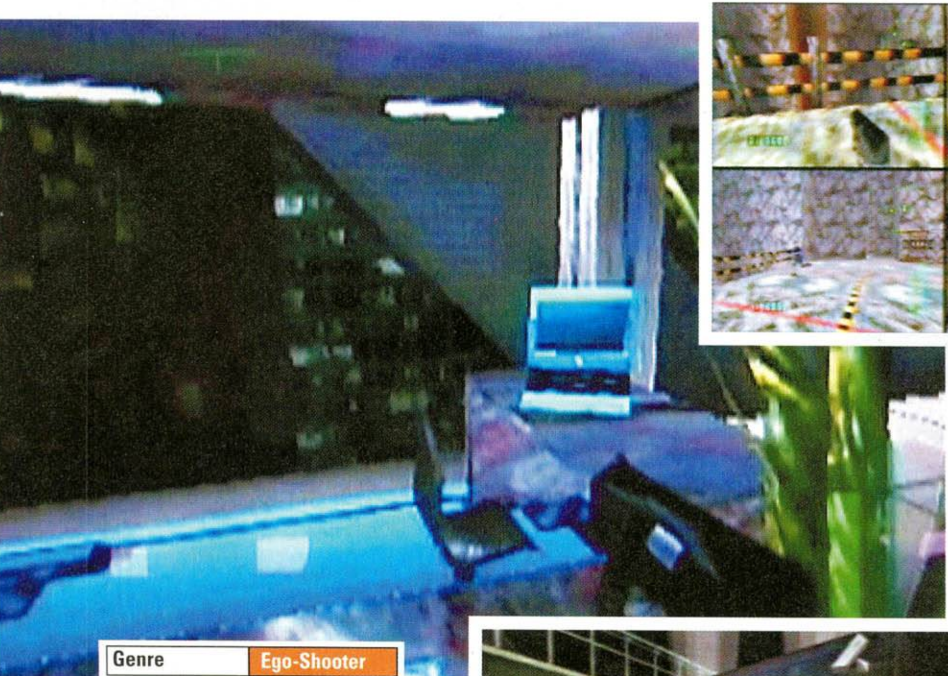
Spiel	System	Art d. Tricks	In Ausgabe
actua soccer 3	PS	Cheats	03/99
actua soccer 3	PS	Cheats	05/99
Advan Racing	PS	Tipps, Cheats	04/99
Akuji the Heartless	PS	Cheats	05/99
All Star Baseball `99	N64	Tipps	01/99
All Star Baseball 2000	N64	Tipps	06/99
All Star Tennis	N64	GB-Codes	11/99
Ape Escape	PS	Tipps	09/99
Ape Escape	PS	GB-Codes	11/99
Apocalypse	PS	Cheats	03/99
Apocalypse	PS	Cheats	04/99
Assault	PS	Cheats	01/99
Asteroids	PS	Cheats	03/99
Azure Dreams	PS	Tipps	01/99
Azure Dreams	PS	Tipps	02/99
Battle Tanx	N64	Tipps, Cheats	03/99
Battle Tanx	N64	Cheats	04/99
Beatmania	PS	Cheats	02/99
Beetle Adv. Racing	N64	Tipps	06/99
Beetle Adv. Racing	N64	Tipps	07/99
Bloody Roar 2	PS	Tipps	04/99
Bloody Roar 2	PS	Cheats	05/99
Bloody Roar 2	PS	Tipps	07/99
Blue Stinger	DC	Tipps	07/99
Blue Stinger	DC	Tipps	12/99
Body Harvest	N64	Cheats	01/99
Bomberman Fantasy Race	PS	Tipps, Cheats	09/99
Buck Bumble	N64	Tipps, Cheats	02/99
Buck Bumble	N64	Cheats	04/99
Buggy Heat	DC	Tipps	12/99
Bugs Bunny auf Zeitreise	PS	Cheats	10/99
Bust-A-Move 4	N64	Cheats	02/99
Captain Commando	PS	Cheats	02/99
Carmageddon (dt.)	PS	GB-Codes	12/99
Castlevania	N64	Tipps, Lösung Teil 1	06/99
Castlevania	N64	Tipps, Lösung Teil 2	07/99
Centipede	PS	GB-Codes	12/99
Civilization 2	PS	Tipps, Cheats	06/99
Colony Wars: Vengeance	PS	Cheats	01/99
Coolboarders 3	PS	Cheats	02/99
Coolboarders 3	PS	Cheats	03/99
Coolboarders Burrrn!	DC	Tipps	11/99
C&C 1:Tiberiumkonflikt	PS	Tipps, Cheats	01/99
Crash Bandicoot 3: Warped	PS	Tipps, Cheats	01/99
Croc 2	PS	Cheats	09/99
C –The Contra Adventure	PS	Cheats	04/99
Das Fünfte Element	PS	Cheats	01/99
Darkstalkers 3	PS	Tipps, Cheats	03/99
Destruction Derby 64	N64	Tipps	12/99
Devil Dice	PS	Tipps	03/99
Dino Crisis	PS	Tipps	11/99
Driver	PS	Cheats	08/99
Ehrgeiz	PS	Tipps, Cheats	04/99
Ehrgeiz	PS	Tipps, Cheats	07/99
extreme G 2	N64	Cheats	01/99
extreme G 2	N64	Cheats	02/99
extreme G 2	N64	Cheats	04/99
Evil Zone	PS	Tipps	08/99
FIFA `99	PS	Tipps	03/99
FIFA `99	PS	Tipps	05/99
Fighting Force 64	N64	Cheats	08/99
Final Fantasy VIII	PS	Tipps, Lösung Teil 1	11/99
Final Fantasy VIII	PS	Tipps, Lösung Teil 2	12/99
Fisherman`s Bait	PS	GB-Codes	12/99
Formel 1 `98	PS	Cheats	03/99
Future Cop L.A.P.D.	PS	Cheats	03/99
F-Zero X	N64	Tipps	04/99
Gauntlet Legends	N64	Cheats	11/99
Gex 3: Deep Cover Gecko	PS	Cheats	06/99
Glover	N64	Cheats	01/99
Glover	N64	Cheats	02/99
Glover	N64	Cheats	03/99
Godzilla Generations	DC	Tipps	02/99
G-Police 2	PS	Cheats	11/99
GTA London 1969	PS	Cheats	07/99
GTA2	PS	Tipps, GB-Codes	12/99
Guilty Gear	PS	Cheats	04/99
Hybrid Heaven	N64	Cheats, GB-Codes	12/99
Hydro Thunder	DC	Tipps, Cheats	12/99
Iggy`s Reckin` Balls	N64	Cheats	02/99
Incoming	DC	Cheats	12/99
John Madden Footb. 2000	PS	Cheats	10/99
Kagero Deception 2	PS	Cheats	03/99
King of Fighters `99	PS	Tipps, Cheats	09/99
Knife Edge: Nose Runner	N64	Cheats	04/99
Legend	PS	Cheats	01/99
Legacy of Kain: Soul Reaver	PS	Cheats	12/99
Legacy of Kain: Soul Reaver	PS	GB-Codes	11/99
Lucky Luke	PS	Cheats	09/99
Lunar SSSC	PS	Cheats	09/99
Madden NFL `99	N64	Tipps, Cheats	04/99
Magical Tetris Challenge	N64	Tipps	04/99
Mario Golf	N64	Tipps, Cheats	10/99
Mario Party	N64	Tipps	04/99
Marvel vs. Capcom	DC	Cheats	07/99
MediEvil	PS	Cheats	01/99
Metal Gear Solid	PS	Tipps, Lösung	05/99
Micro Machines 64	N64	Cheats	11/99
Milo`s Astro Lanes	N64	Cheats	03/99
Mission: Impossible	PS	GB-Codes	12/99
Moto Racer 2	PS	Cheats	03/99
Monster Truck Madness 64	N64	Cheats	11/99

Spiel	System	Inhalt	Ausgabe
NASCAR '99	PS	Tipps, Cheats	02/99
NASCAR '99	PS	Cheats	04/99
NBA Jam '99	N64	Tipps, Cheats	04/99
Need for Speed 4	PS	Tipps, Cheats	06/99
Need for Speed 4	PS	Cheats	08/99
NFL Blitz	PS	Tipps, Cheats	01/99
NFL Blitz 2000	N64	Cheats	11/99
NFL Quarterback Club '99	N64	Tipps, Cheats	01/99
NFL Quarterback Club '99	N64	Cheats	02/99
NFL Quarterback Club 2000	N64	Cheats	11/99
NHL '99	N64	Cheats	02/99
NHL '99	N64	Cheats	04/99
NHL '99	PS	Cheats	05/99
Nightmare Creatures	N64	Cheats	02/99
Oddworld: Abe's Exoddus	PS	Lösung Teil 2/3	01/99
Oddworld: Abe's Exoddus	PS	Lösung Teil 3/3	02/99
Oddworld: Abe's Exoddus	PS	Cheats	03/99
Pen Pen Trilcelon	DC	Tipps	02/99
Power Stone	DC	Tipps	07/99
Power Stone	DC	Tipps	12/99
Premier Manager '99	PS	Cheats	05/99
Psybadek	PS	Cheats	03/99
Rally de Africa	PS	Tipps, Cheats	04/99
Rampage 2: Universal Tour	PS	Cheats	08/99
Rat Attack	PS	GB-Codes	12/99
Ready 2 Rumble Boxing	DC	Tipps, Cheats	11/99
Ridge Racer Type 4	PS	Tipps	04/99
Rival Schools	PS	Tipps, Cheats	02/99
Road Rash 64	N64	Cheats	12/99
Rogue Trip: Vacation 2012	PS	Tipps, Cheats	02/99
R-Type Delta	PS	Tipps	02/99
R-Type Delta	PS	Cheats	05/99
Rugrats	PS	GB-Codes	11/99
Rugrats	N64	Cheats	12/99
Running Wild	PS	Tipps	05/99
Rush 2: Extr. Racing USA	N64	Tipps, Cheats	01/99
S.C.A.R.S.	PS	Cheats	02/99
S.C.A.R.S.	N64	Cheats	03/99
Sega Rally 2	DC	Tipps, Cheats	04/99
Sega Rally 2	DC	Tipps	05/99
Sega Rally 2	DC	Tipps, Cheats	12/99
Seventh Cross	DC	Tipps	03/99
Shadow Man	PS	GB-Codes	11/99
Silent Hill	PS	Tipps	05/99
Silent Hill	PS	Tipps, Lösung	09/99
Sled Storm	PS	Cheats	11/99
Sled Storm	PS	GB-Codes	12/99
Small Soldiers	PS	Cheats	02/99
Small Soldiers	PS	Cheats	03/99
Small Soldiers	PS	Cheats	04/99
Smash Brothers	N64	Tipps	04/99
Smash Brothers	N64	Tipps	05/99
Smash Court 2	PS	Cheats	03/99
Sonic Adventure	DC	Tipps	03/99
Sonic Adventure	DC	Tipps	04/99
Sonic Adventure	DC	Spieleführer	10/99
Sonic Adventure	DC	Tipps	12/99
Soul Calibur	DC	Tipps	10/99
South Park	N64	Cheats	02/99
South Park	N64	Cheats	03/99
South Park	PS	Cheats	12/99
Space Invaders	PS	GB-Codes	12/99
Space Station Silicon Valley	N64	Tipps, Cheats	01/99
Sports Car GT	PS	Cheats	09/99
Spyro the Dragon	PS	Tipps, Cheats	03/99
Star Wars: Ep.1 Racer	N64	Tipps, Cheats	08/99
Star Wars: Episode 1	PS	GB-Codes	12/99
Star Wars: Rogue Squad.	N64	Tipps, Cheats	02/99
Star Wars: Rogue Squad.	N64	Tipps, Cheats	03/99
Star Wars: Rogue Squad.	N64	Cheats	04/99
Star Wars: Rogue Squad.	N64	Cheats	09/99
Street Fighter Collect. 2	PS	Tipps	04/99
Street Sk8er	PS	Tipps	05/99
Suzuki Alstare Racing	DC	Tipps	12/99
Syphon Filter	PS	Tipps, Cheats	06/99
Syphon Filter	PS	Cheats	10/99
T'ai Fu: Die Rache d.Tigers	PS	Tipps	04/99
T'ai Fu: Die Rache d.Tigers	PS	Cheats	06/99
Tarzan	PS	Cheats	10/99
Tarzan	PS	Cheats	11/99
Tenchu: Stealth Assassin	PS	Cheats	01/99
Tenchu: Stealth Assassin	PS	Cheats	02/99
Test Drive 5	PS	Cheats	01/99
The House of the Dead 2	DC	Tipps, Cheats	07/99
The New Tetris	N64	Cheats	12/99
The Next Tetris	PS	Cheats	12/99
The Unholy War	PS	Cheats	02/99
Tiny Tank: Up your Arsenal	PS	Tipps	12/99
Tiger Woods '99	PS	Tipps, Cheats	03/99
Tony Hawk's Pro Skateb.	PS	Cheats	11/99
Touring Car Champ. 2	PS	Cheats	02/99
Touring Car Champ. 2	PS	Cheats	03/99
Top Gear Overdrive	N64	Tipps	02/99
Top Gear Overdrive	N64	Cheats	03/99
Tomb Raider 3	PS	Cheats	01/99
Tomb Raider 3	PS	Tipps	02/99
Trick Style	DC	Tipps	12/99
Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	02/99
Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	03/99
Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	04/99
Twisted Edge Snowb.	N64	Tipps	01/99
Twisted Edge Snowb.	N64	Tipps	02/99
Twisted Edge Snowb.	N64	Tipps	04/99
Twisted Edge Snowb.	N64	Tipps	05/99
Twisted Metal 3	PS	Tipps, Cheats	01/99
Twisted Metal 3	PS	Tipps, Cheats	04/99
V2000	PS	Tipps, Cheats	03/99
Victory Boxing	PS	Tipps	02/99
Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps, Cheats	02/99
Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps	10/99
Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps, Cheats	12/99
V-Rally Edition '99	PS	Cheats	11/99
V-Rally 2	PS	Cheats	09/99
Warzone 2100	PS	Cheats	09/99
WCW Mayhem	PS	Cheats	11/99
WCW Mayhem	PS	GB-Codes	12/99
WCW Nitro	N64	Tipps, Cheats	04/99
WCW/nWoThunder	PS	Cheats	04/99
WWF Attitude	PS	Cheats	10/99
WWF Attitude	PS	Tipps, Cheats	12/99
WWF Attitude	N64	Tipps	12/99
Wild 9	PS	Tipps, Cheats	03/99
wip3out	PS	Cheats	11/99
wip3out	PS	Cheats, GB-Codes	12/99
wipEout 64	N64	Tipps	01/99
wipEout 64	N64	Cheats	08/99
World Driver Championsh.	N64	Tipps, Cheats	09/99
X-Games Pro Boarder	PS	Cheats	02/99
Zelda - Ocarina of Time	N64	Tipps	02/99
Zelda - Ocarina of Time	N64	Lösungshilfe	03/99
Zelda - Ocarina of Time	N64	Tipps	04/99



Perfect Dark

Verzögert, verschoben, doch seit Monaten "fast fertig": Für viele Nintendo-Fans ist Perfect Dark die größte Action-Hoffnung des 64-Bit-Zeitalters. fun generation verrät, ob sich das Warten auf den 3D-Krimi lohnt.



← Mittlerweile ein Standardelement aller N64-Egoshooter: Das Vier-Spieler-Tournament via Splitscreen.

↓ Lautloser Tod: Neben vollautomatischen Waffen zückt "Perfect Dark" auch mechanisches Handwerkszeug.

↓ Verspiegelte Zwischenwände, Computer & Zimmerpflanzen: Als Ihr auftaucht sind die meisten Büros schon evakuiert.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	Frühjahr 2000

Mario, *Zelda* und *Donkey Kong*: Nintendo ist für bunte Spiele im Cartoon-Stil bekannt, hat mit der Umsetzung des vorletzten James-Bond-Films aber auch Kompetenz im Shoot'em-Up-Bereich bewiesen. Von der Indizierung in Deutschland abgesehen, ist die Filmumsetzung *Golden Eye* das weltweit erfolgreichste N64-Action-Spiel. Den Gegenwarts- und Realitätsbezug des ersten Teils spart sich Rare beim neuen *Perfect Dark*, wir hoffen also, daß die potentielle 3D-Sensation aufgrund seiner fiktiven Science-Fiction-Thematik den Jugendschützern entkommt. Statt als Bond des Jahres 1997 gegnerische Agenten und Überläufer um den Globus zu jagen, entert Ihr im Science-Fiction-Thriller das Firmengebäude der mächtigen "dataDyne Corporation".



↑ Realistisch: Jede Salve hinterläßt in Wand, Boden und Mobiliar ihre Spuren - Ihr könnt das ganze Gebäude demolieren!

Diese HighTech-Firma entpuppt sich im Laufe der verschlungenen Handlung als Nest globaler Verschwörer, aus dem Spionage-Trip wird eine Abwehrschlacht, die Euch später auch an Schauplätze außerhalb des dataDyne-Areals verschleppt. Unterschiedliche Technologien aus den Geheimlabors von Rare und Nintendo kommen zum Einsatz, um die Indoor- und Open-Air-Schauplätze darzustellen und in die dramatische Handlung einzubinden. Rare verspricht 60 Minuten linearer 3D-Filmszenen, die Eure Heldin Joanna Dark beim Einbruch, im Gespräch mit Kontaktleuten oder am Steuer futuristischer Vehikel zeigt. Für die 360°-Action in den Levels setzt Rare die eigene "Surround & Acoustic Shadowing"-Sound-Technologie ein: Digitale Zisch- und Piepgeräusche, pfeifende Servos und Aufzug-Klingeln bilden das Hintergrundorchester, darüber legen sich die Geräusche vollautomatischer Waffen, aber auch Gesprächsfetzen Eurer Feinde, Fuß-

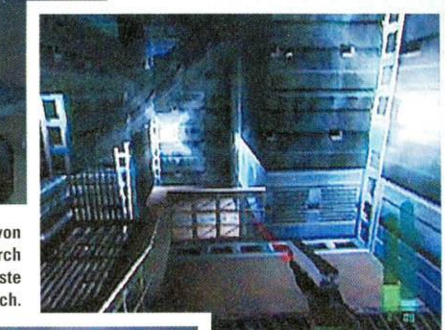
>>Rare verspricht 60 Minuten linearer 3D-Filmszenen.<<



Mit *Mario Golf* und *Donkey Kong 64* kam auch das praktische "Game Boy Pak" zu uns in den Handel. Dank dieser Schnittstelle zum Game Boy dürft Ihr auch optisch in *Perfect Dark* mitspielen. Ihr fotografiert Euer Gesicht mit der Game-Boy-Kamera und benützt das Porträt als Gesichtstextur im Multi-Player-Modus!



↑ Hinter der Ecke lauert ein Feind: ← Mit Seitenschritt und Dauerfeuer macht Ihr den Weg frei.





→ Eine der grafischen Stärken von *Perfect Dark* ist die Beleuchtung durch mehrere Lichtquellen: Die Stahlgerüste im Keller wirken fast fotorealistisch.

← In der Hitze des Gefechts gelingt dem Abteilungsleiter ↓ die Flucht. Während Ihr nachladet, wetzt er in ↓ einen Gang. Hinterher!





getrampel und das metallische Klimpern fallender Patronenhülsen. Durch das Stereo-System bestimmt Ihr sowohl die Entfernung, als auch die Richtung einer Geräuschquelle. Auch die KI, mit der Rare im 007-Spiel erstmals experimentierte, wurde in den letzten Jahren verbessert - durch die Wahl eines Schwierigkeitsgrads (Easy, Medium oder Hard) legt Ihr also nicht nur Eure Aufgabenstellung und das Niveau der Rätsel fest, sondern auch wie schlau sich Eure Gegner verhalten: Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe können sich die Feinde zum Teamwork zusammenschließen, halten nach günstiger Deckung Ausschau und entscheiden selbst, ob ein Angriff Erfolg verspricht oder ein Rückzug notwendig ist. Neben Feinden laufen Euch in der *Perfect Dark*-Zukunft auch neutrale Personen über den Weg, Gestalten mit (anfangs) noch unklarer Intention. Diese kommunizieren mit Euch, suchen aber auch selbständig Kontakt zum Feind. Durch den Zeitpunkt der Handlung (Jahr 2023) konnten die Rare-Entwickler ihrer Phantasie bei der Gestaltung der Gebäude und Maschinen, Waffen und Vehikel freien Lauf lassen und konfrontieren Euch mit ausgefallenem High-Tech-Equipment. Ein digitales Fadenkreuz hängt Euch immer vor der Nase, auftauchende Feinde werden automatisch anvisiert. Wollt Ihr noch mehr Durchblick, aktiviert Ihr High-Tech-Sichtgeräte à la *Metal Gear Solid* und nehmt z.B. Wärmestrahlung war. In den Stahl- und Beton-Gewölben von *Perfect Dark* bedeutet Wärme dabei grundsätz-

Best of Rare



Es gibt Magazine, die wollen Euch verklickern, daß Rare (unbestritten der fähigste und erfolgreichste Spieleentwickler Europas) früher mal Ultra hieß und sich durch belanglose Auftragsarbeiten wie *Das Glücksrad* weltweiten Ruf verschaffte. Das ist natürlich Quatsch: Wer in den letzten Jahren mit wachen Augen vor dem Bildschirm saß, weiß, daß Rares Qualitäten woanders liegen. Euch fehlen noch Rare-Titel in der Sammlung? Nach folgenden Spielen, teils uralt & super-rar, teils noch im Handel, sollten Fans Ausschau halten. Zwei indizierte N64-Spiele haben wir aus der Liste ausgeschlossen.

PSSST (1983)



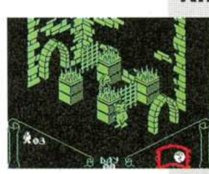
Insektenjagd mit Gartenroboter, heranwachsender Blume in der Bildschirmmitte und vier verschiedenen Insektoiden - das alles packt Rare in nur 8 Kbybte Speicher! Das zweite Computer-Spiel der englischen Firma läßt Großes bereits erahnen, entsprechend heftig war die Vorfreude der Fans auf das erste 40-Kilobyte-Programm...

Atic Atac (1983)



Action-Adventure im Gruselschloß: Rare kombiniert schnelle Baller-Action mit griffigen Gags und Rätseln und stellt drei verschiedene Helden zur Auswahl. Euren Ausbruch aus dem Gemäuer wollen Euch Skelette und Gespenster verhindern, in Gastauftritten bzw. als Obergegner stellen sich Euch auch Graf Dracula und das Monster von Frankenstein in den Weg.

Knight Lore (1984)



Im letzten Rare-Meisterwerk der Heimcomputer-Ära begegnet Ihr "Sabreman" bzw. seinem Werwolf-Gegenstück "SabreWulfe": Eine Monduhr markiert die Stunde Eurer Metamorphose, grafisch innovativ ist auch die isometrische Umgebung. Ihr dürft sie aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten - erst zehn Jahre später hatten auch andere Spielehersteller den 3D-Dreh raus.

Wizards & Warriors (1987)



Als erste europäische Nintendo-Entwickler tauchten die Heim-Computer-Profis gegen Ende der 80er-Jahre wieder auf - jetzt erstmals unter goldumrahmtem Rare-Logo. Ihr Action-Adventure aus der Seitenansicht gilt als eines der anspruchsvollsten NES-Module europäischer Produktion und erhielt zwei Sequels, programmiert von John und Stu Pickford (alias Software Creations).

Battletoads (1991)



Cartoon-Überraschung zur 8-Bit-Endzeit: Als Konami mit der "Teenage Turtles"-TV-Lizenz abräumt, läßt Data East schnell ein konkurrenzfähiges Gegenstück basteln. Rare erledigt den Job mit Bravour: Das Multi-Player-Geprügel *Battletoads* ist witzig und reizt das alte NES technisch aus. Sucht auf Flohmärkten nach dem Original, denn die Super NES-Fortsetzungen sind viel schlechter.

Donkey Kong Country 3 (1996)



Mit *Donkey Kong Country* gelang Rare 1994 die dickste 16-Bit-Überraschung. Als die 3D-gerenderte Affenbande erstmals über den Bildschirm tobt, ist klar: Segas Mega Drive hat keine Chance, der Konkurrenzkonsole Super Nintendo gehört die Welt. "Dixie", der dritte Teil der Serie hat so viel Schwung wie das Sequel (Bild), dank Adventure-Elementen aber deutlich mehr Tiefgang.

Banjo-Kazooie (1998)

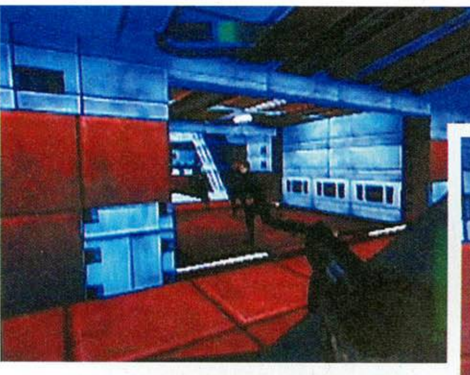


Die besten Rare-Spiele tummeln sich im Jump'n'Run-Genre: Auch *Banjo-Kazooie* kombiniert Joypad-Hektik mit schlauen Rätseln und Aufgaben. Viele N64-Fans halten das farbenprächtige und phantasievolle *Banjo-Kazooie* deshalb für besser als *Donkey Kong 64*. Übrigens: *Diddy Kong Racing* und *Blastcorps*. solltet Ihr ebenfalls nicht verpassen!

Donkey Kong 64 (1999)



Mit Nintendos Affenclan machte Rare zu 16-Bit-Zeiten gute Erfahrung, ein 64-Bit-Update war somit nur eine Frage der Zeit. In diesen Tagen ist das tierische Jump'n'Run-Abenteuer endlich erhältlich, auf protzigen 256 Mbit und mit beiligendem Expansion-Pak. Optisch optimal, spielerisch ein Traum - Rares Tip für den Weihnachtsmann.



Die künstliche Intelligenz der *Perfect Dark*-Wachen kennt zu jeder Spielsituation eine Alternative: Entweder fliehen die schwarzen Wächter vor Euren Schüssen...

Die Zentrale der *Perfect Dark*-Bösewichte ist stilvoll eingerichtet. Findet Ihr in diesem Luxusbüro auch die Keycard zum nächsten Level?

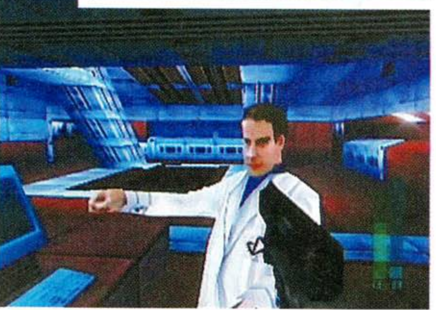


...oder sie halten eisern die Stellung und ballern zurück. In letzerem Fall gibt's kaum Überlebende.

lich Leben, sprich: gefährliche Feinde. Auch zwischen Waffen mit großer und kleiner Reichweite, lautlosen Geschossen (z.B. via Armbrust) und weniger dezenten Hilfsmitteln (z.B. Plastiksprengstoff) müßt Ihr Euch je nach Spielsituation entscheiden. Um neben dem aufwendigen Solo-Missionen auch Multi-Player-Arenen (inkl. CPU-gesteuerter Helden, falls gerade keine menschlichen Mitspieler zur Hand sind) einzubauen, verwendet Rare ein gewaltiges 256-Mbit-Modul. Unterstützt wird dabei nicht nur das Rumble Pak (damit Ihr Treffer auch physisch spürt), sondern auch das bisher in Europa nicht erhältliche "Game Boy Pak": Damit erhaltet Ihr erstmals eine Schnittstelle zum Game Boy bzw. zur Game Boy-Kamera. Ihr dürft Euer Gesicht (oder das Eurer Schwiegermutter) fotografieren und Eurem Multi-Player-Adapter aufs Kopf-Polygon legen. Dann wissen Eure Deathmatch-Kumpels, wen sie vor sich haben! ■



Perfect Dark besitzt die realistischsten Animationen der 3D-Spielewelt: Die Feinde spurten, ducken sich oder hechten zur Seite. Dieser Gegner hat das nicht mehr geschafft...



Im untersten Geschoß trefft Ihr einen Überlebenden. Ob der Wissenschaftler plaudert?





Am Ende des Ganges habt Ihr den Feigling gestellt. Er hebt die Hände und ist bereit, das Paßwort preiszugeben: "Ich tue, was immer Du willst!"

Perfect verspätet: Drei Fragen an Nintendo

Geht alles gut, wird *Perfect Dark* das aufwendigste und beste Nintendo-Action-Spiel aller Zeiten. Bislang macht die Rare-Produktion jedoch hauptsächlich durch Verspätungen von sich reden - Nintendos Harald Ebert verrät uns, warum *Perfect Dark* nicht mehr in diesem Jahrtausend erscheint.

fun: Warum hat sich der *Perfect Dark*-Release so lange verschoben? Gab´s Verzögerungen in der Entwicklung oder hat das späte Erscheinen produktpolitische Gründe?

Nintendo: Das lag nicht an unserer Produktpolitik, sondern am Perfektionismus von Rare: Die Entwickler hatten mit *Jet Force Gemini* und *Donkey Kong 64* alle Hände voll zu tun und wollten für *Perfect Dark* deshalb mehr Zeit. Jetzt sind die anderen Rare-Spiele im Handel und Rare kann sich ganz auf die Fertigstellung von *Perfect Dark* konzentrieren.

fun: Nach unseren Informationen soll *Perfect Dark* nun im Februar 2000 in Japan ausgeliefert werden. Ist das ein weltweites Release-Datum oder kommt das Spiel erst später nach Europa?

Nintendo: Dieser Terminplan ist wohl schon wieder überholt, *Perfect Dark* wird im April in den USA ausgeliefert, wenig später auch in Europa. Wie bei *Jet Force Gemini* und *Donkey Kong 64* hält Nintendo eine weltweit nahezu zeitgleiche Veröffentlichung für wichtig: Wir verstehen, daß der Spieler nicht warten möchte und vermeiden deshalb monatelange Verzögerungen. Trotzdem werden unsere N64-Spiele natürlich für jedes Land ordentlich lokalisiert bzw. übersetzt.

fun: Wird *Perfect Dark* auch in Deutschland veröffentlicht oder ist aufgrund der Thematik ein deutsches Erscheinen unsicher? Denkt Nintendo über inhaltliche oder grafische Veränderungen nach?

Nintendo: Auch eine deutsche Version von *Perfect Dark* ist geplant. Bisher haben wir das fertige Produkt aber noch nicht gesehen. Sobald Rare die finale Version weitergibt, werden wir sie intern testen und dann beschließen, ob inhaltliche oder grafische Veränderungen notwendig sind. Wir sind - wie gesagt - trotz etwaiger Modifikationen bestrebt, *Perfect Dark* nahezu zeitgleich auf der ganzen Welt zu veröffentlichen.





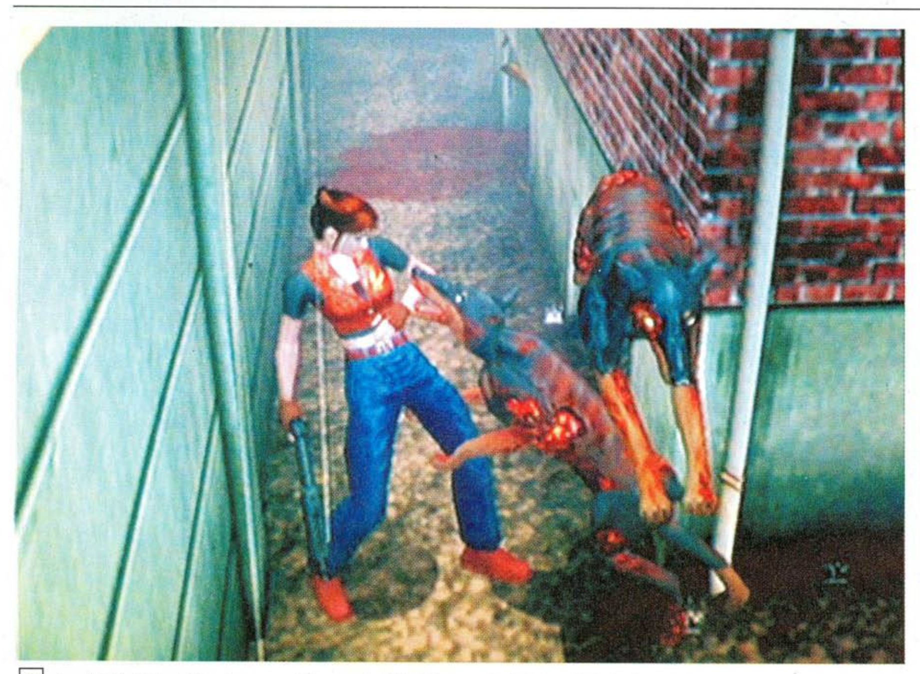
blau.
eine von sechs farben aus der N64 color edition.
Nintendo®
NINTENDO64
Feel Everything
Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. www.nintendo.de

Dreamcast

Resident Evil: Code Veronica

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Januar

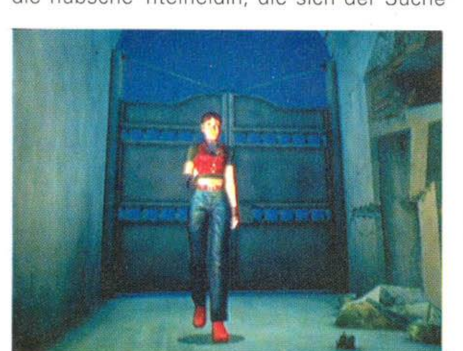
Ein Zombie hängt am Sega-Seil: Capcom verspricht allen Dreamcast-Besitzern das exklusive "Resident Evil: Code Veronica" mit "echter" 3D-Grafik und First-Person-Perspektive. fun führt Euch durch die Zombie-Front.



Angriff der Killerköter: In engen Gängen sind die Biester ein leichtes Ziel für Eure Schrotflinte.

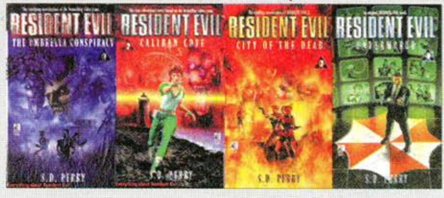
Nach ihren Streifzügen auf PlayStation und PC heulen Capcoms Gen-Zombies bald auch auf dem Dreamcast: Während die ersten drei *Resident Evil*-Episoden (in Japan: *Bio Hazard*) zeitlich nur wenige Stunden versetzt spielen, beginnt die Story von *Resident Evil: Code Veronica* für den Dreamcast drei Monate nach dem Zombie-Overkill in Raccoon City. Deutschen Spielern ist die Heldin noch unbekannt, denn die zweite *Resident Evil*-Episode schmort bei uns auf dem Index: In *Code Veronica* macht sich die vom Pech verfolgte Claire Redfield auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder Chris und reist deshalb zum europäischen Hauptquartier des zwielichtigen Chemiekonzerns Umbrella. Hier trifft sie auf die hübsche Titelheldin, die sich der Suche anschließt. Die Umbrella-Fieslinge führen offensichtlich Böses im Schilde: Im weiteren Spielverlauf wird Claire entführt und auf einer einsamen Insel mitten in der Karibik ausgesetzt. Bald steigen die gekenterten Schiffbrüchigen aus ihren Seemannsgräbern und gehen Claire an die Wäsche. Nur einen Umbrella-Mitarbeiter plagt das schlechte Gewissen: Der braungebrannte Südländer Rodrigo hilft Claire in letzter Minute aus der Bedrängnis. *Resident Evil: Code Veronica* erscheint auf zwei GD-Roms: Ihr steuert abwechselnd Claire und Chris Redfield, die sich erst gegen Ende des Abenteuers treffen. Hinzu kommen weitere Helden, die Capcom noch nicht verrät. Die Gruselwelt besteht aus zehn Ortschaften bzw. Levels, die Ihr der Reihe nach durchstöbert: Statt wie in den Vorgängern nur durch düstere Gemäuer zu sprinten, erwarten Euch auf der Insel malerische Landschaftsbilder wie die Aussicht von einer Felsenklippe. Im Gegensatz zu den Vorgängern hat Capcom die Hintergründe diesmal nicht als fertig gerenderte Grafiken auf GD-ROM gebannt, sondern alle Lokalitäten aus Polygonen gebastelt. Die flotte Dreamcast-Optik steht den gerenderten Häusern und Industriegebäuden der PlayStation-Versionen in Bezug auf den Detailreichtum nicht nach, ist aber viel flexibler: Durch rasante Kamera-fahrten und -schwenks fühlt Ihr Euch wie im Kino.

>> Code Veronica beeindruckt durch phantastische Licht- und Schatteneffekte! <<



Ausverkauf der Untoten

„*Resident Evil* ist Capcoms dickster Kassenschlager: Nahezu jedes erdenkliche Zubehör ist für Raccoon City-Fans erhältlich. Neben Schlüsselanhängern, Action-Figuren, Soundtracks, Sammelkarten und T-Shirts erwarten den japanischen Zombiejäger komplette Snowboard-Outfits, authentische Luftdruckwaffen und RCPD-Marken. Im englischen PocketBooks-Verlag ist darüberhinaus eine Romanserie von S.D. Perry erschienen, die Ihr über den Buchhandel oder unter www.amazon.de bezieht (je ca. 12 Mark). Die vier Taschenbücher erzählen die Geschichte der ersten PlayStation-Episoden.
Wer das Kino dem Buchladen vorzieht, wartet gespannt auf den *Resident Evil*-Film: *Zombie*-Regisseur George A. Romero führt Regie, das Drehbuch stammt aus der Feder von Andrew Kevin Walker. Für beinharte Action sorgen Ex-Vollkontakter Dolph Lundgren und Bill Pullman. Die Handlung des Films (US-Start: 2001) basiert auf dem ersten Spiel: Das Stars-Team sucht nach den verschwundenen Bravo-Kollegen, die mit ihrem Hubschrauber in der Nähe eines seltsamen Anwesens abgestürzt sind. Dort treiben Zombies und der Umbrella-Konzern ihr Unwesen.
Auch im Vergnügungspark trefft Ihr auf Tote: Capcom kündigte Anfang November eine *Resident Evil*-Attraktion für japanische Vergnügungsparks an. *Bio Hazard 4D* ist ein 3D-Kino mit Gefühlsdimension: Die Spezialsitze schütteln Euch ordentlich durch. Umgerechnet zehn bis fünfzehn Minuten dauert ein Horrortrip.



Resident Evil - The Umbrella Conspiracy:
ISBN-Nr. 0671024-396
Resident Evil - Caliban Cove:
ISBN-Nr. 0671023-40X
Resident Evil - City of the Dead:
ISBN-Nr. 0671024-418
Resident Evil - Underworld:
ISBN-Nr. 0671024-426

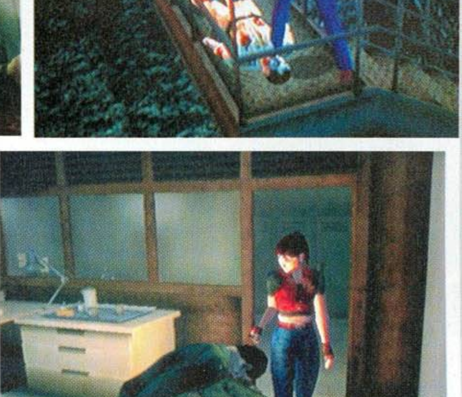


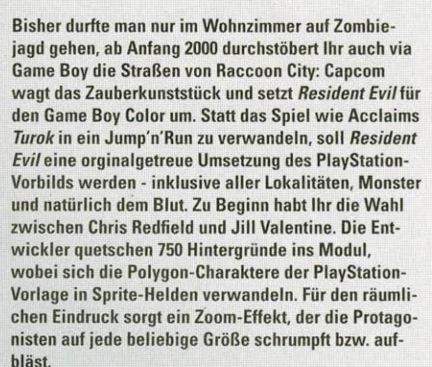
Sammelkarten erfreuen sich in Japan und Amerika großer Beliebtheit: Auf jedem Sammlerstück findet Ihr ein Artwork, auf der anderen Seite Hintergrundinfos zu Helden und Spiel.



Die vierte Dimension steht für das Gefühlsleben: Im 3D-Kino, *Bio Hazard 4D* erwarten den Japaner Sessel mit aufregenden Features.







↑ Claire im Sperrfeuer: Hat Euch die Selbstschußanlage geortet, ballert sie blindlings drauf los.

↑ Auf die Knie, Kreatur: Ist die Munition alle, wehrt Ihr Euch mit dem Messer.

↑ Wer sucht, der findet: Wie in den PlayStation-Versionen durchstöbert Ihr Büros nach Heilspray und Schlüsseln.

Auch Claire steuert Ihr aus laufend wechselnder Perspektive. Im Duell mit Fledermäusen, Höllenhunden und Schuppenmonstern dürft Ihr auf dem Dreamcast auch in die Ego-Perspektive wechseln. Dabei steht jedoch nicht die Massenabfertigung von Monstern und Untoten im Vordergrund, sondern die zahlreichen Rätsel und Kombinationsaufgaben: Nur wer jeden Schlüssel aufsammelt, Codeschlösser dekodiert und die richtigen Schalter drückt, führt Claire auf Chris´ Spur. Neue Waffensysteme sorgen für Geschicklichkeitseinlagen: Selbstschußanlagen scannen Räume und Gänge mit Lasern - wer den Strahl unterbricht, kassiert eine Ladung blauer Bohnen. Wie im dritten Teil dreht Ihr Euch per Knopfdruck um 180°, um hinterrücks angreifende Feinde blitzschnell mit Schrot zu empfangen. Fans von Ego-Shootern werden sich auf *Resident Evil: Code Veronica* besonders freuen, denn zum ersten Mal feuert Ihr aus Waffen in beiden Händen. Dank der neuen 3D-Technik nützt Capcom nun auch Licht- und Schatteneffekte für die Inszenierung dramatischer Schockzenen: Euer Feuerzeug dient z.B. nicht nur zum Zündeln, sondern spendet auch Licht in finsteren Höhlen. Auch das Mündungsfeuer erhellt Helden und Hintergrund: In finsteren Gemäuern erwartet Euch spektakuläres Ballergewitter.

> ***>> Internet-kompatibel: Aus der Dreamarena ladet Ihr Euch geheime Extras ins Spiel. <<***

Allein unter Zombies: Auf dem düsteren Friedhof sprintet Ihr durch prasselnden Regen - habt Ihr Unterschlupf gefunden, hämmern wütende Untote ans Fenster. Für lebensechte Protagonisten sorgt die neue Skin-Technik, die Kanten und Ecken in den Heldenvisagen reduziert. Auch Eure gefräßigen Gegenüber verfügen über schaurige Mimik, bewegliche Augen und einen schnappenden Mund. Ihr Hinken, aber auch Claires Ausweichrolle spielte Capcom im Motion-Capture-Studio ein. Ein Manko der *Resident Evil*-Spiele war bislang die Energieanzeige, die Capcom im Item-Menü versteckte: Wer nicht jeden feindlichen Biß mitzählte und die Puste seines Helden regelmäßig kontrollierte, endete schnell als Zombiefutter. Das neue Dreamcast-Abenteuer nützt hingegen das LC-Display des VMU, um Euch stets über den Zustand Eures Schützlings zu informieren. Trotz zukunftsweisender Polygon-Technik will Capcom auf beeindruckende FMV-Sequenzen an ausgesuchter Stelle nicht verzichten: Neue Charaktere und besonders furchteinflößende Ungeheuer stellen sich via Filmschnipsel vor. Wer an den ersten drei *Resident Evil*-Episoden die kurze Spieldauer bemängelte, wird diesmal angenehm überrascht: Laut Capcom seid Ihr mit *Code Versonica* doppelt so lange beschäftigt wie mit dem dritten Teil. Dem Nachrichtensender Bloomberg versprach Capcom-Präsident Kenzo Tsujimoto obendrein eine umfangreiche Internetoption: Die Spieler dürfen Daten aus der Dreamarena ins Spiel laden, denkbar wären geheime Waffen, Outfits und Gegenstände. *Resident Evil: Code Veronica* erscheint am dritten Januar in Japan: Für Dreamcast-Besitzer beginnt dort das neue Jahrtausend auf jeden Fall mit einem Superknall. ■

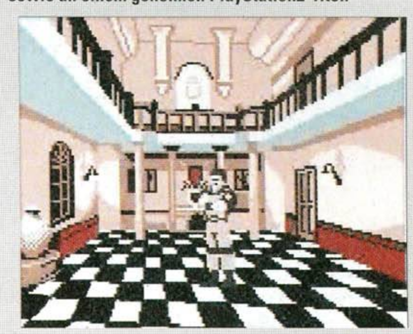


↑ Haben Euch die Gegner umzingelt, rettet Euch eine 180°-Drehung das Leben.

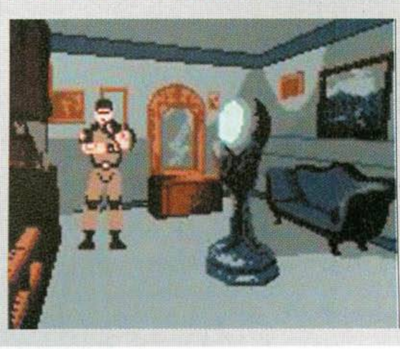
Mobile Zombies

Bisher durfte man nur im Wohnzimmer auf Zombiejagd gehen, ab Anfang 2000 durchstöbert Ihr auch via Game Boy die Straßen von Raccoon City: Capcom wagt das Zauberkunststück und setzt *Resident Evil* für den Game Boy Color um. Statt das Spiel wie Acclaims *Turok* in ein Jump'n'Run zu verwandeln, soll *Resident Evil* eine orginalgetreue Umsetzung des PlayStation-Vorbilds werden - inklusive aller Lokalitäten, Monster und natürlich dem Blut. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen Chris Redfield und Jill Valentine. Die Entwickler quetschen 750 Hintergründe ins Modul, wobei sich die Polygon-Charaktere der PlayStation-Vorlage in Sprite-Helden verwandeln. Für den räumlichen Eindruck sorgt ein Zoom-Effekt, der die Protagonisten auf jede beliebige Größe schrumpft bzw. aufbläst.

Statt die Gruselei in Japan zu entwickeln, hat Capcom den langjährigen Probe-Chef Fergus McGovern beauftragt. *Resident Evil* für den Game Boy Color ist das erste Spiel dessen neuer Entwicklungsfirma HotGen. Von der Game-Boy-Konvertierung abgesehen arbeitet HotGen am PlayStation-Rennspiel *Championship Rally*, einer Brettspielumsetzung (PC und Game Boy) sowie an einem geheimen PlayStation2-Titel.









Arcatera

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Westka
Erhältlich ab	März

Ungewöhnlich, aber vielversprechend: Rollenspiel-Kost aus deutschen Landen.

Wir sind schon arm dran: Wenn es darum geht, erfolgreiche Spielideen an den Start zu bringen, dann ist Deutschland ein Entwicklungsland. Deutsche Entwickler gelten als Technik-Spezialisten und Daten-Jongleure – nur leider fehlt es den meisten unserer inländischen Software-Schmieden an der nötigen Kreativität. Daß das aber nicht immer so sein muß, will Anfang nächsten Jahres die Berliner Software-Schmiede Westka beweisen: Mit dem französischen Publisher-Riesen Ubi Soft (Rayman) im Rücken werkelt das 4köpfige Team seit XX vergangenen Jahres an dem ehrgeizigsten und mutigsten Rollenspiel seit Jahren. Ehrgeizig, weil man sich auf die spielerischen Traditionen alter PC-Klassiker zurück besinnt - mutig, weil man mit sämtlichen Traditionen der japanophil geprägten Rollenspiel-Szene bricht und sich auf unsicheres Neuland wagt. Wer unter Euch Rollenspieler der ersten Stunde ist und Genre-Frühwerke wie SSIs AD&D-Reihe mitgenommen hat, der kann sich an das gute alte Fantasy-Ambiente noch erinnern: Damals holten sich die (meist amerikanischen) Entwickler-Teams ihre Inspiraton bei der klassischen Fantasy-Lektüre – und nicht im japanischen Comic-Kosmos. Auch bei den Fantasy-Freaks von Westka standen berühmte Romanvorlagen wie "Der Herr der Ringe" Pate: Das Resultat ist eine Szenerie, die mit allen Schikanen der guten alten "High Fantasy" aufwarten kann – vom keulenschwingenden Ork über den spitzohrigen Elfen bis hin zum feuerspeienden Drachen. Die Kulissen sind düster, bedrückend und mittelalterlich – im Gegensatz zu den knalligen "Heile Welt"-Impressionen japanischer Designer haben sich die deutschen Gemüter von Westka um realistischen Anspruch und Tiefgang bemüht. Was genau dahinter steckt, darüber stand uns Arcatera-Dialogautor André Wiesler Rede und Antwort: "Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch vorgefertigte Handlungsstränge geklickt hat, immer die gleichen Dialoge führte und knietief durch das Blut erschlagener Gegner watete. Bei Arcatera kann man alles machen und (beinahe) alles kann passieren." Und dabei legt der gewitzte Texter besonders viel Wert auf die Unterschiede zu den Machwerken seiner japanischen Konkurrenten: "Wer aber jetzt runde Manga-Männchen befürchtet, die sich im Laufe des Spiels durch fünf Level kämpfen, in denen ihnen die magischen Waffen wie Hundehaufen an den Schuhen hängen bleiben, der darf erleichtert sein: so etwas gibt es bei Arcatera nicht." Worauf André anspielt, ist das komplexe Spielsystem, das sich hinter den Kulissen von Arcatera abspielt: Während Ihr Eure Figuren mittels Mauszeiger-Klick durch die mittelalterlichen Render-Szenarien dirigiert, geht im Hintergrund das alltägliche Leben seinen gewohnten Gang. Beispiel: Im herkömmlichen Nippon-Rollenspiel scheren sich die Bewohner einer Stadt herzlich wenig um Eure Aktionen – aktiv werden sie erst dann, wenn Ihr sie anschwatzt. Aber was den munteren Gesellen fehlt, ist das Eigenleben. Anders dagegen die Protagonisten von Arcatera: Für Ihr Mammut-Rollenspiel haben sich Westkas Programmierer um die Simulation von Individuen bemüht. Egal ob Bauer Sepp an der Ecke oder Metzgers Jupp hinter der Theke: Jeder dieser "Non Player Characters" (NPCs) verfügt über eine eigene Persönlichkeit – hat seine eigenen Sehnsüchte, Wünsche und Ängste, die sein Handeln und seine Einstellung zu Euren Spielfiguren beeinflussen. Und ganz egal, was Ihr auch tut: Jupp und Sepp führen Ihr eigenes Leben – ganz und gar unabhängig von Euch, auch dann, wenn Ihr sie gerade nicht seht. Aber Achtung: Die Burschen sind Bestandteil eines verstrickten "Ökosystems", das Ihr durch unbedachte Aktionen leicht aus dem Gleichgewicht bringen könnt. Ergo: Wer mordend und brandschatzend durch die Dörfer rennt, jeden Passanten erdolcht und alten Damen die Taschen ausräumt, der braucht sich nicht zu wundern, wenn ihm sein mieser Ruf bald vorauseilt. Dann ist Metzger Jupp nämlich nicht mehr ganz so freundlich – und sobald Ihr seinen

(Links) Die Karte für alle Fälle: Auf der „Automap" wird Eure Umgebung sorgfältig kartographiert.

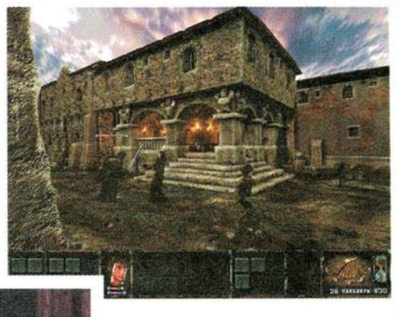


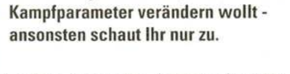
→ Mittelalterliche Stimmung in Tolkien-Tradition: Bauten und Dörfer hat Westka europäisch gehalten.













↑ Die Kämpfe hat Westka automatisiert: Ihr greift nur ein, wenn Ihr die Kampfparameter verändern wollt - ansonsten schaut Ihr nur zu.

↑ Auf der Pirsch: Eure Gruppe hat die sicheren Stadtmauern verlassen - und forscht nach unvorsichtigen Render-Monstern.

Laden besucht, kramt der verängstigte Handwerker die Armbrust unter der Theke hervor. Ähnlich komplex sind die monströsen Bewohner Arcateras: Ob Ork, Goblin oder anderer Halbmensch, auch die Bestien haben besseres zu tun, als sich mit Todesverachtung auf eine bis an die Zähne bewaffnete Heldentruppe zu stürzen und dabei sinnlos den eigenen Kopf zu riskieren. André hierzu: "Allesamt gehen sie ihrem Tageswerk nach und verfolgen in der Welt eigene Ziele. Sie warten daher nicht brav an ihrer Stelle, um sich dann tentakelschwingend auf euch zu stürzen. Stattdessen leben sie ihr Leben und ihr stolpert dort hinein - und damit in das Abenteuer, das es zu bestehen gilt." Was sagt uns das? Es sagt uns, daß diese Monster keine hirnlosen Fleischbrocken sind, die ihren Lebenszweck darin sehen, sich irgendeinem schwertschwingenden Irren in die Klinge zu stürzen, nur damit der sein Erfahrungspunkte-Konto aufbessern und anschließend seinen Käsedolch an ihnen abwischen kann. Nicht umsonst hat man Kämpfe und Ausrüstungs-Inflation auf das gerade noch nötige Minimum beschränkt. Die Fantasien seiner japanischen Kollegen sieht André dagegen so: "Dabei hilft einem meist ein Arsenal von magischen Schweizer-Armeeschwertern mit unzähligen Optionen und ein Sack voll magischer Sprüche von weltenzerstörender Macht." Die gibt's zwar bei Arcatera auch, aber wozu die Vielfalt übertreiben? Klar, auch André steht auf Macht und Magie, denn: "...wo von Fantasy die Rede ist, darf Magie natürlich nicht fehlen. Aber auch hier hat man keine sinnlose Materialschlacht vom Zaume gebrochen, nur um eine höhere Spruchanzahl auf die Rückseite der Verpackung drucken zu können." Ganz klar: Die Arcatera-Zauber wurden sorgfältig aufs Spielgeschehen abgestimmt – und beschränken sich in ihren Einsatzmöglichkeiten nicht nur auf den Kampf! Im Gegenteil: Manche Zauber beeinflussen den Gemütszustand Eures Gegenübers – und können so zum Beispiel den Ausgang eines Gesprächs maßgeblich beeinflussen. Ihr seht also: Arcatera-Spielen will gelernt sein – denn wenn erst einmal drei Wochen ins Land gegangen sind, dann ist Euer Abenteuer vorbei, so oder so. Aber wie Euer Streifzug durch Arcatera ausgeht – ob das Abenteuer ein jähes und unerwartetes Ende unter den Pranken irgendeines Monstrums findet oder ob Ihr selbst die geheimsten Geheimnisse lüftet – das entscheidet einzig und allein Ihr. Immerhin zehn unterschiedliche Abspannsequenzen halten die Jungs von Westka für Euch bereit. Und welche davon Ihr seht – das können Euch selbst die Entwickler nicht sagen. Arcatera ist nicht linear, nicht berechenbar, sondern wie eine eigenständige, kleine Welt: Was Ihr aus Eurem Leben und dem Eurer Charaktere macht, liegt bei Euch. Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied. Westka liefert Euch nur den Spielplatz, auf dem Ihr Eure rollenspielerischen Gelüste austobt....ganz ohne Plot-Vorgaben oder spielerische Knebel. ■

Joisien (Zauberkundige)
Stärken: Zaubersprüche zum Besten geben, magische Artefakte identifizieren, männliche Nichtspielercharaktere "becircen".





Acron (Chaos-Priester)
Stärken: Mit Zaubersprüchen um sich werfen, fiese Gottheiten anrufen, Widersacher "an die Wand reden".





Duran (Abenteurer)
Stärken: Hohe Körperkraft, kann fast alle Waffen einsetzen und Rüstungen tragen. "Hans-Dampf-in-allen-Gassen"



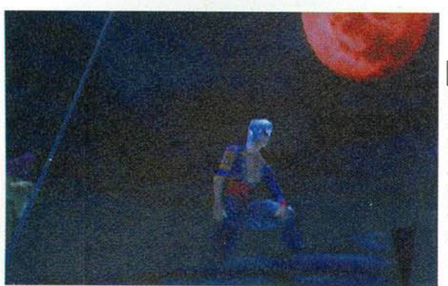
Connar (Dieb)
Stärken: Schösser knacken, unbescholtenen Passanten die Taschen ausräumen, Spezialist für Schußwaffen.



Castlevania: Legacy of Darkness

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Ende Februar

Er ist einfach nicht totzukriegen: Graf Dracula kehrt auf das Nintendo 64 zurück - und er hat es auf Euch abgesehen!



"Geht's nicht 'n bißchen schneller, alter Mann?" Den knochigen Fährmann (links) kennt Ihr noch aus *Symphony of the Night*.



Futuristisch mechanisch: Dem Laser solltet Ihr lieber aus dem Weg gehen...



Was für ein Ärger... Da habt Ihr Euch im letzten *Castlevania*-Abenteuer mühsam durch das Schloß des finsteren Fürsten gekämpft, um ihn ein für allemal zu beseitigen, und nun taucht die blutsaugende Nervensäge schon wieder auf!? Falsch! *Castlevania: Legacy of Darkness* spielt nämlich acht Jahre vor dem ersten N64-Ausflug der Vampirjäger-Sippe - und wo Ihr in Teil 1 gerade noch eine Katastrophe verhindern konntet, da bahnt sich im aktuellen Castlevania erst der Ärger an. Jedenfalls hat sich wieder ein tapferer Recke bereiterklärt, Kollege Ketchup den Garaus zu machen. Nachdem zuletzt Reinhardt Schneider und sein weiblicher Counterpart Carrie Fernandez durch die Residenz des Grafen geschlichen sind, begibt sich diesmal Wolfsmensch Cornell auf die abenteuerliche Reise. Dracula hat das Heimatdorf des behaarten Helden niederbrennen lassen - nun wird Cornells Schwester vermißt. Das kann natürlich nicht angehen: Sofort macht sich der heroische Halbwolf auf den Weg in das gigantische Anwesen des spitzzähnigen Fieslings. Cornell ist aber nicht nur überaus mutig, der pelzige Kerl hat auch ganz spezielle Fähigkeiten in petto: Auf Knopfdruck mutiert der mondsüchtige Protagonist zur blutrünstigen Bestie - als Werwolf beißt sich's gleich viel einfacher durch die gegnerische Monsterschar. Egal, ob Vampir, Höllenhund, Skelett oder Fischwesen - mit einem kräftigen Prankenhieb bringt Ihr die faulige Brut zum Kapitulieren. Leider zehrt die Wolfs-Metamorphose an Eurem Juwelenvorrat - mit jeder Sekunde wird Euch ein wertvoller Klunker abgezogen. Doch solltet Ihr die funkelnden Edelsteine nicht unüberlegt für ein paar vergnügliche Minuten als Rudeltier vergeuden - Ihr benötigt die Kleinode noch für den Einsatz Eurer Spezialwaffen. Die haben sich gegenüber den vorangegangenen *Castlevania*-Episoden nicht verändert: Schleudert den Kreuz-Bumerang in die Armee der Untoten, werft mit einer mächtigen Axt um Euch oder haltet mit der Uhr die Zeit an. Das Wurfmesser eignet sich hervorragend, um Eure Angrei-

>> Was die Story von Castlevania noch verbarg, wird im zweiten N64-Teil enthüllt. <<



Wie in Resident Evil: Laßt Ihr den Zombie zu nahe herankommen...



...verbeißt er sich wie ein Terrier. Daß Ihr eine schwere Metallrüstung tragt, ist ihm dabei wohl nicht aufgefallen..



Der erwachsene Henry ist ein Held der alten Schule: Wird's ihm zu bunt, zückt er den Revolver...

Kling-klong: Wenn sich die Ritterrüstungen selbständig machen, wird's ernst!



Der erste Wolf, der hacken kann: Mit Eurer scharfen Klaue zerlegt Ihr den Geisterritter in seine Einzelteile.

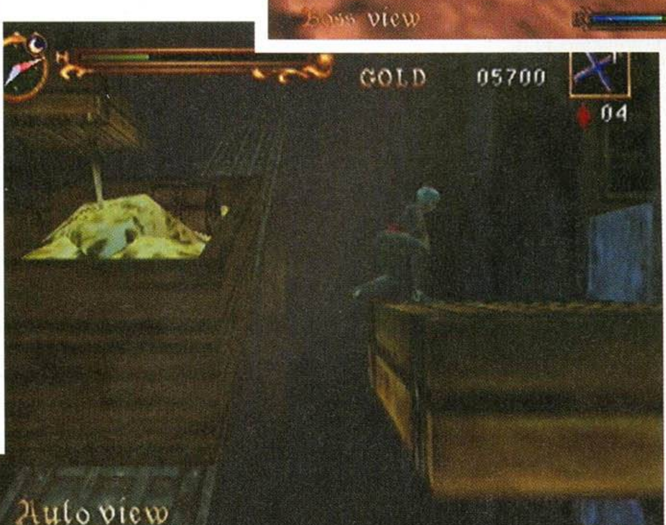
"Keine Angst, ich werde Dir nichts Thun, Fisch!" Reingelegt! Der Kiemenmann kriegt ordentlich auf die schuppige Birne.

fer auf Distanz zu erdolchen und aufdringliche Vampire haltet Ihr Euch mit einer Pulle Weihwasser vom Hals - das ätzt! Wer nicht ganz so rigoros vorgehen will, verläßt sich auf die traditionelle Verteidigung mit der scharfen Klaue oder verschießt magische Lichtstrahlen. Ansonsten hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert: Noch immer tickt während des Spielens am oberen Bildschirmrand eine Uhr. Wandert Ihr tagsüber durch das Schloß, trefft Ihr noch auf wenige Gegner, wagt Ihr Euch hingegen nachts in das düstere Gemäuer, verfolgen Euch ganze Heerscharen mordlüsterner Kreaturen. Vorsicht und ein wachsames Auge sind also nach wie vor das A und O in *Castlevania* - und wenn Euch das nächtliche Dämonen-Gekloppe zu bunt wird, benutzt Ihr einfach eine Sonnenkarte. Für beide Tageszeiten gibt's nämlich die passenden Kärtchen: Ihr findet die magischen Objekte in den altbekannten Kerzen und Fackeln oder im gegnerischen Leib - ein gezielter Hieb bringt die Gegenstände zum Vorschein. Und wird Cornell bei der Vampirhatz mal verletzt, gibt's auch keinen Grund zur Sorge - im Inventar findet sich bestimmt ein leckeres Brathähnchen oder Roast Beef. Bei so viel Gewohntem fällt der Einstieg nicht schwer: Wer den ersten N64-Teil gespielt hat, wird keine Probleme haben, erneut in die dunklen Kammern von *Castlevania* hinabzusteigen. Die starke Ähnlichkeit ist aber auch kein Wunder, schließlich sollte *Legacy of Darkness* ursprünglich nur eine Special Edition des Erstlings werden. Glücklicherweise entschied sich Konami dann doch dazu, ein eigenständiges Abenteuer zu kreieren - auch wenn es ziemlich viel mit dem Prequel (genaugenommen Sequel) gemein hat. Was die Story von *Castlevania* noch verbarg, wird dafür diesmal enthüllt. Acht Jahre bevor der tapfere Reinhardt Schneider zum ersten Mal einen Fuß in Draculas Schloß setzt, begibt sich Cornell auf die Pirsch. Unterwegs erfahrt Ihr nicht nur, wie der kleine Magus aus Teil 1 (Ihr erinnert Euch?) überhaupt zum gräßlichen Terror-Monarchen werden konnte, sondern Ihr beeinflußt auch aktiv die Zukunft. So müßt Ihr beispielsweise im fünften Level den Jungen Henry vor einem verrückten Kettensägen-Mörder beschützen und in Sicherheit bringen. Viele Jahre später ist der Knabe zum robusten Ritter herangewachsen - dann dürft Ihr in seine Haut schlüpfen und ein alternatives Abenteuer beginnen. Habt Ihr das schließlich auch absolviert, kommen die Helden des Vorgängers erneut zum Zug: Reinhardt und Carrie stürzen sich in die Schlacht – was Euch mit den beiden erwartet, läßt sich derzeit aber noch nicht sagen. Abwechslung und Langzeitmotivation sind jedenfalls garantiert - und auch wenn Ihr einige Locations schon aus *Castlevania* kennt, gibt es immer noch reichlich neue Levels zu erforschen. Auch der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber dem Vorgänger etwas gemindert - von nun an findet Ihr viel häufiger Speicherpunkte in den dunklen Gängen. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die finale Version, denn *Castlevania: Legacy of Darkness* hat großes Potential. Und dank Expansion-Pak-Unterstützung geht's diesmal sogar in Hi-Res auf die Pirsch... ■

>> *Der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber dem Vorgänger etwas gemindert.* <<



Treffen der Generationen? Der garstige Kettensägen-Mann will dem kleinen Henry ans Leder - das müßt Ihr verhindern.



Gebt acht im Schacht! Um heil nach oben zu kommen, müßt Ihr den Loren ausweichen...



International Superstar Soccer Pro Evolution

Mit etwas verspätung gegenüber der Konkurrenz aus den Häusern Sony und EA betreten bald auch Konamis Millenium-Kicker den Rasen. Doch vielleicht sind die letzten ja die ersten...

Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	1.Quartal 2000

Die *ISS*-Reihe feierte seine großen Erfolge vor allem auf dem Nintendo 64. Dort überzeugte man vor allem mit taktischem Action-Soccer, welches die Konkurrenz von Electronic Arts bis vor einiger Zeit ganz gut in Schach halten konnte. Auf der PlayStation stand man hingegen immer im Schatten des Electronic Arts-Giganten. Wer Nationalmannschaften mag, der wird hier fündig, denn 53 Teams mit leicht veränderten Nachnamen bieten sich für allerlei Pokal- und Ligawettbewerbe an. *ISS* bietet natürlich die obligatorischen Turniere an, wobei Pokalwettbewerbe noch realistisch anmuten, komplette Ligen mit Nationalmannschaften aber wohl eher ein feuchter Traum des Herrn Blatter bleiben dürften. Das hat Konami auch gemerkt und netterweise 16 europäische Spitzenklubs zum fröhlichen Championsleague-Kick implementiert. Doch wirft man einen Blick auf die Spielerzusammensetzung von Bayern, ManU oder Barcelona, wird klar, dass man wohl in punkto Lizenz ganz schlechte Karten hatte und ausschließlich auf Fantasienamen zurückgreifen musste. Egal, Fans mit Ran-Datenbank bekommen das dank Editor schnell in den Griff. Apropos Editieren, glücklicherweise kann man auch die Tastenbelegung frei wählen und seinen Gewohnheiten anpassen.

Der Star bei *ISS Pro Evolution* ist das Spiel selbst. Unsere nahezu fertiggestellte Version bewies schon eindrucksvoll, dass taktischer Fußball und hoher Unterhaltungswert durchaus auf einen Nenner zu bringen sind. Bei *ISS Pro Evolution*, dem Strategiespiel unter den Kickereien, hilft die Brechstange recht wenig. Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad sind die Gegner gut organisiert und ohne strategische Ausrichtung wird man über diese Einstellung kaum hinauskommen, ohne permanent zu verlieren. Die mannigfaltigen Optionen wie Manndeckung, taktische Ausrichtungen oder eine Unmasse an Aufstellungssystemen findet man so oder ähnlich auch in anderen Genrevertretern. Das Taktiksystem, mit dem man aus einer Reihe von Manövern vier Aktionen über Tastenkombinationen auswählen kann, bringt die hohe Kunst des Spiels zur Geltung. Doch natürlich ist perfekte Spielbeherrschung unabdingbar, um Erfolge zu landen. Rasantes Umschalten zwischen den Spielern ist Pflicht, sonst holt der Computer jeden Kopfball und unterbindet schnelle Pässe in die Tiefe. Das anspruchsvolle Schusssystem verhindert kopfloses Gebolze und wer seiner Mannschaft bei einem Angriff keine Zeit gibt, sich zu formieren und aufzurücken, wird anstelle von druckvollem Spiel nur den Konter des Gegners erleben.

ISS Pro Evolution ist ein Spiel, dass zu endlosen Übungssessions auffordert, um es schließlich zur Perfektion zu bringen. Der Weg dahin wird durch hyperintelligente Gegner, geniales Gameplay und taktische Finesse zum unterhaltsamen Trip in die fast unendliche Weiten des vielleicht beste Fußballspiels auf der PlayStation. ■

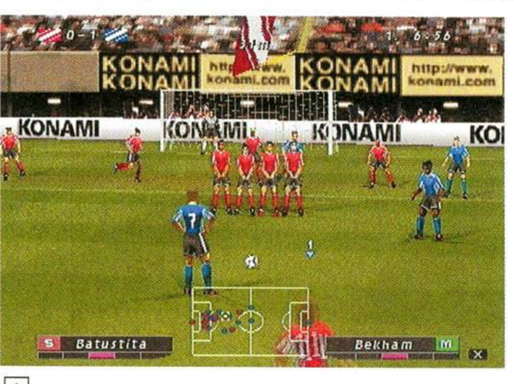
↑ So muß ein Spieler aussehen – nur über den Namen sollten wir noch einmal nachdenken...

↑ Drin oder nicht drin? Das Replay läßt sich bei frei wählbaren Kameraperspektiven stufenlos vor- und zurückspulen.





↑ Da ist der Keeper chancenlos – der Ball ist hoffnungslos verloren.



↑ Beim gegnerischen Torschuß sollte kein Spieler auf Selbstschutz verzichten – sonst ist's Asche mit der Familienplanung!

↓ Eine große Auswahl an Stadien wurden authentisch nachgebildet.



DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: CONNY STEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™

Im Handumdrehen gewonnen!



Weltneuheit!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. **Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen"!**



Kabel* / ** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack



Expansion RAM** Memory Cards*/** Jolt Packs**



PlayStation™ Mouse* 2 control buttons



Bio>Grip Advanced Joystick*



Controller Plus 64**



Analogue Controller Plus* Dual Force



Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*



Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**



The Airpad™*





Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

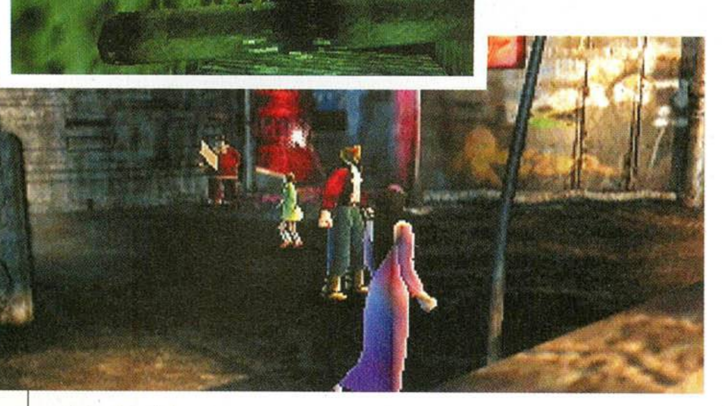
Daniel Johannes

OverBlood 2

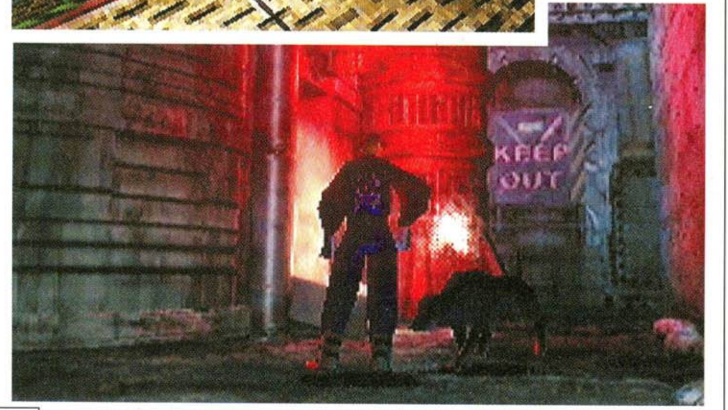
PlayStation



Genre	Action-RPG
Anbieter	Selling Pionts
Entwickler	Riverhillsoft
Erhältlich ab	Januar



Wir schreiben das Jahr 2115: Die Umwelt ist nahezu komplett zerstört – die Menschheit kann sich nicht mehr ungehindert auf dem Planeten bewegen. Auf der gesamten Erde gibt es nur noch 87 Orte, an denen die Menschen leben können – gigantische Luftkühlungsmaschinen sorgen für das richtige Klima. Euer Abenteuer beginnt in East Edge, der einzigen Großstadt auf dem Planeten: In der Haut von Held Arcano Brani inspiziert Ihr die Umgebung. Der duchtrainierte Jungspund erinnert mit seiner blonden Punk-Tolle stark an *Final Fantasy VII*-Recke Cloud Strife. Wen wundert's? Schließlich präsentiert uns Entwickler Riverhillsoft mit *OverBlood 2* einen interessanten Action/RPG-Mix – von den Action-Adventure-Pfaden des ersten Teils hat man sich verabschiedet. Überhaupt hat der Nachfolger nichts mit dem Erstling gemein – *OverBlood 2* ist ein komplett eigenständiges Spiel. Dank der düsteren Atmosphäre fühlt Ihr Euch schon bald in Arcanos Abenteuer hineinversetzt. Euren wackeren Helden verschlägt's auf seiner spannenden Reise in die unterschiedlichsten Gefilde: Mal wandert Ihr durch polygonales Science-Fiction-Terrain, ein anderes Mal bewegt Ihr Euch vor einer vorgerenderten Kulisse. Unterwegs vertrimmt Ihr skurrilste Angreifer (in Echtzeit), sucht versteckte Gegenstände oder erwerbt beim Fachhändler Medizin und Power-Ups. Fans düsterer Science-Fiction-Szenarien und *Blade Runner*-Anhänger werden mit *OverBlood 2* ihre helle Freude haben – die ausgeklügelte Story hält Euch stundenlang bei Laune. Und für Langzeitunterhaltung ist ohnehin gesorgt: Das Spiel kommt auf zwei CDs daher. Legt bis zum Release im Januar schon mal die eine oder andere Mark zur Seite... ■



Robert Bannert

Mario Party 2

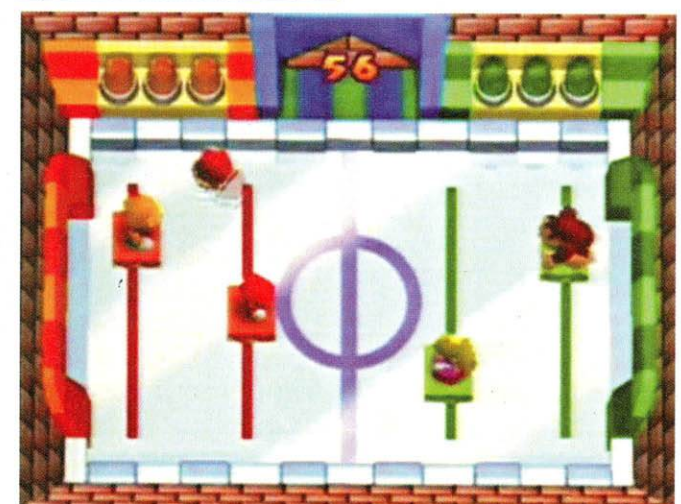
NINTENDO 64

Genre	Gesellschaftsspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Hudson Soft
Erhältlich ab	Januar (Japan)



Wenn vier eine Party feiern, dann gibt's meistens Chips, Spirituosen (okay, das haben alle unter 16 nicht gelesen: für Euch gibt's lecker Cola) und jede Menge Süßkram – aber so richtig in Schwung kommt Eure Fete erst, wenn's zur Beköstigung auch noch die passende Unterhaltung gibt. Der eine packt sein "Mensch ärgere Dich nicht" und eine Musik-CD aus dem Schrank, aber für N64-Besitzer gibt's beides zusammen auf einer Cartridge: *Mario Party 2* greift wie der Vorgänger das klassische Brettspielkonzept auf und paart das bunte Treiben mit fröhlichen Klängen – ein Spaß für den Freundeskreis oder die ganze Familie, Spielerherz, was willst Du mehr? Ich ziehe, Du ziehst – und sie gewinnt: So oder so ähnlich funktionieren die meisten Brettspiele, und so funktioniert auch die zweite "Mario Party". Mit einem kleinen Unterschied: Kommt's beim Passieren eines Spielfeldes zu einem besonderen Ereignis, dann sprechen weder die Würfel, noch wird eine "Ereigniskarte" gezogen, stattdessen werden Eure pummeligen Konterfeis in ein dreidimensionales "Lustspiel" katapultiert. Unsere Screenshots geben Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die Mini-Intermezzi: Die Mario-Sippe duelliert sich im Wilden Westen, schießt mit Pfeil und Bogen um die Wette, liefert sich heiße Kart-Duelle oder buddelt im Märchenwald nach Pilzen. Wer am fleißigsten ballert, buddelt oder rast, der macht das Rennen – und motzt so seine Chance für den nächsten Spielzug gehörig auf. Multiplayer-Spaß für Mario-Fans mit Faible für Gesellschaftsspiele – nicht eben anspruchsvoll, aber sicher einen Blick wert. ■





Simon Krätschmer

Eagle One – Harrier Attack

PlayStation

Genre	Flug-Simulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Glass Ghost
Erhältlich ab	Januar

Spätestens seit *True Lies* kennen selbst gestandene Landratten den Unterschied zwischen "normalen" Kampf-Flugzeugen und Harrier-Jets. Letztere können nämlich ganz nach Wunsch des Piloten ihre Triebwerke in die senkrechte Lage stellen und auf einer Höhe schweben. Genau um diese Art Jets geht es in der Flug-Simulation *Eagle One*. Die fliegenden Kampfstationen – hinter deren Steuerknüppel Ihr Euch klemmen dürft - sind hier das einzige Mittel, einen (fiktiven) Konflikt zu beenden. Das Handling ist für *Ace Combat*-Veteranen möglicherweise etwas gewöhnungsbedürftig, aber insgesamt gut gelöst – mit dem linken analogen Stick steuert Ihr die Höhenruder, während der rechte Stick den Blickwinkel des virtuellen Piloten in alle Richtungen schweifen läßt. Grafisch bieten die bisher spielbaren Schauplätze (Wüste und Meer) noch recht wenig Gebäude- und Landschafts-Details, Explosionen und Raketenschweife sehen allerdings schon sehr gut aus. Ob nette Effekte und gutes Handling allerdings ausreichen, um mit *Ace Combat* konkurrieren zu können, bleibt bis zur finalen Version abzuwarten. ■



Simon Krätschmer

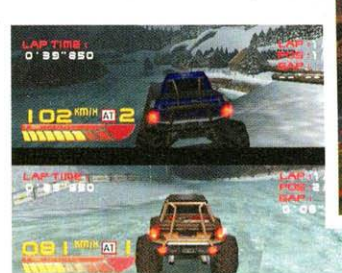
4 Wheel Thunder

Dreamcast

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	März

Gigantische Monster-Trucks mit meterhohen Reifen – eine Fahrt mit derartigen Mutationen des Motorsports wünschen sich wohl nicht nur Stau-Geschädigte. Einmal hinter dem Lenkrad sitzen und mit einem der PS-Protzer über Pisten (und diverse Autos) brettern. Aller Voraussicht nach werdet Ihr Euch diesen Wunsch im nächsten Jahr erfüllen können – laut Entwickler Kalisto sogar bei beständigen 60 Frames pro Sekündchen. Die ersten Bilder wirken auf jeden Fall schon sehr gut – trotz detaillierter Indoor- und Outdoor-Strecken ist kein Nebel zu erkennen. Damit die Spielbarkeit auch nicht zu kurz kommt, erwarten Euch vier unterschiedliche Vehikel-Varianten (jede mit drei unterschiedlichen Upgrade-Möglichkeiten), realistische Fahrphysik und ein packender Zweispieler-Modus. Man darf also auf einen heißen März gefasst sein! ■





Daniel Johannes

Spiderman

PlayStation

Genre	Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	Sommer

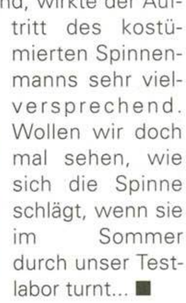
Spiderman ist zurück – und mit ihm jede Menge Ärger. Da trifft es sich gut, daß wir es hier mit einem waschechten Comic-Helden zu tun haben... Denn wenn Peter Parker in sein modisches Spinnenkostüm steigt, sollten sich sämtliche Gauner dort draußen warm anziehen. Spidey kickt, boxt, schwingt und spinnt wie in alten Zeiten – nur wesentlich eleganter. Im Gegensatz zu vorangegangenen NES- oder Mega Drive-Abenteuern des agilen Maskenträgers bedient sich "die Spinne" diesmal all ihrer Fähigkeiten. Da lauft Ihr nicht nur durch dunkle Gassen und vermöbelt fleißig Großstadt-Gangster, Ihr werdet regelrecht zum Videospiel-Artisten. Ist eine Häuserwand im Weg, kraxelt Spiderman die Fassade kurzerhand nach oben. Trennt Euch ein klaffender Abgrund vom feisten Bösewicht, seilt sich Euer flinker Held hinüber – ein Schutz in die Höhe genügt. Und werdet Ihr mit einem Gegner partout mal nicht fertig, spinnt Ihr den Angreifer einfach in einem klebrigen Netz ein – ganz schön eklig! Natürlich seid Ihr als spinnerter Protagonist mal wieder der Mann für alles: Hier ein Gauner gestellt, da ein Bankraub verhindert – und nebenbei kriegt Ihr es noch mit den ganz großen Fieslingen zu tun. Egal ob Dr. Octopus, Carnage oder Venom – Ihr kennt die Bande bereits aus der Comic-Vorlage. Auch wenn sich die uns vorliegende Version von *Spiderman* noch in einem sehr frühen Stadium befand, wirkte der Auftritt des kostümierten Spinnenmanns sehr vielversprechend. Wollen wir doch mal sehen, wie sich die Spinne schlägt, wenn sie im Sommer durch unser Testlabor turnt... ■











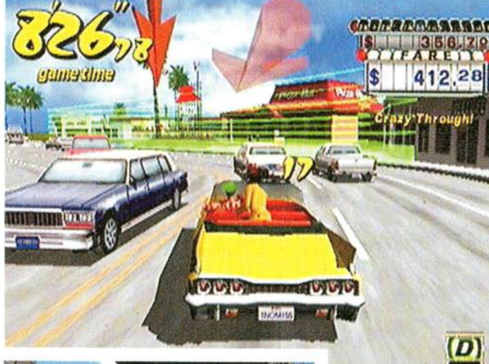


Crazy Taxi

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Spielhallen-Feeling fürs heimische Wohnzimmer? Sega zeigt, wie Arcade-Umsetzungen aussehen können!





Der Zielort Eures Fahrgastes – meist real existierende Labels wie Pizza Hut oder Levis – wird mit einer grünen Linie markiert.

Verkehrsregel Nummer 1: Auch im dichtesten Stau findet sich immer noch ein Plätzchen...

Verkehrsregel Nummer 2: Zu langsame Verkehrsteilnehmer sollten dezent darauf hingewiesen werden, daß sie den Fahrfluß behindern.



Verkehrsregel Nummer 3: Warum langsam anfahren, wenn es auch mit einem klassischen Burnout geht?

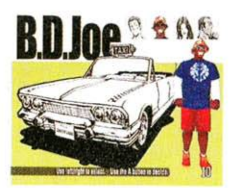
„Das Beste kommt immer zum Schluß!" – was bei der heimischen Weihnachtsfeier schon seit Generationen zum festen Familien-Ritual gehört, scheint sich mittlerweile auch bei einigen Publishern eingebürgert zu haben. Oder wie läßt es sich sonst erklären, daß uns grundsätzlich einen Tag vor Redaktionsschluß Perlen vom Schlage eines *Crazy Taxi* ins Haus geflattert kommen? Die langerwartete Automaten-Umsetzung sorgte binnen einiger Sekunden für offene Münder – und stillstehende Tastaturen! Denn obwohl die unscheinbare Preview-GD-Rom eine noch sehr frühe Vorab-Version darstellt, brennt Sega mit *Crazy Taxi* ein Grafikfeuerwerk ab, das auf keine Redakteurs-Haut geht. Hinter der Windschutzscheibe eines von vier coolen Gefährten spielt Ihr für überall wartende Fahrgäste den digitalen Taxifahrer – nach dem Einladen müßt Ihr Eure stets nach der Uhr schielende Fracht schnellstmöglichst am Zielort abliefert. Wer sich nun eine gemütliche Schaukel-Fahrt zu beruhigenden Jazz-Rhytmen vorstellt, hat offensichtlich nicht mit den Tücken einer belebten Großstadt gerechnet. Straßenbahnen tuckeln im Sekundentakt quietschend über die Straßen-Gleise, Busse fahren ihre Stationen ab, Passanten wandern beschäftigt über die Bürgersteige, Hunderte Autos blockieren sich gegenseitig – und Ihr seid mittendrin. Da Euer Fahrgast mit jeder verlorenen Sekunde den Fahrpreis minimiert, lautet die Devise "Vollgas!". Galant kurvt Ihr mit Eurem Straßenschiff also bei Höchstgeschwindigkeit möglichst nah an allen Hindernissen vorbei, nutzt gekonnt Abkürzungen oder jagt im Speed-Rausch über die Bürgersteige – panisch flüchtende Passanten inklusive. Optisch ist Eure Hatz durch die unterschiedlichen Städte brilliant gestaltet worden, trotz mächtig vielen Passanten (stellenweise über 20), Autos und anderer Hindernisse bleibt die Framerate konstant bei 30 Frames! Dazu kommen die genialen Animationen der Passanten und Fahrgäste, sie schlendern gemütlich über die Bürgersteige, flüchten panisch falls Ihr ihnen zu nahe kommt oder werden auf dem Rücksitz Eures Autos hin- und hergeschleudert. Obwohl der Realismus zugunsten des Spielspaßes nahezu komplett aus dem Spiel verbannt wurde, bewegen sich alle Fahrzeuge physikalisch korrekt. Euer breiter Straßenkreuzer streckt nach einem Sprung alle Viere von sich, knallt bei der Landung hart auf den Asphalt (Funkenflug inklusive) oder bringt sich bei stärkerer Beschleunigung in die optisch sehr ansprechende "Burnout"-Stellung. Anstatt hier jedoch noch mehr Platz mit Text zu verschwenden, schalten wir jetzt lieber einen Gang zurück und lassen Euch die grandiose Optik der Screenshots genießen – einen ausführlichen Test dieses Hit-Kandidaten findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben. ■

>> Sega brennt mit Crazy Taxi ein Grafikfeuerwerk ab, das auf keine Redakteurs-Haut geht. <<



Herr im Himmel! Der freundlich Pastor ist zu spät zur Messe und muß so schnell wir möglich zur Kirche – leider hat er nicht mit einem derart "pflichtbewußten" Taxifahrer gerechnet.





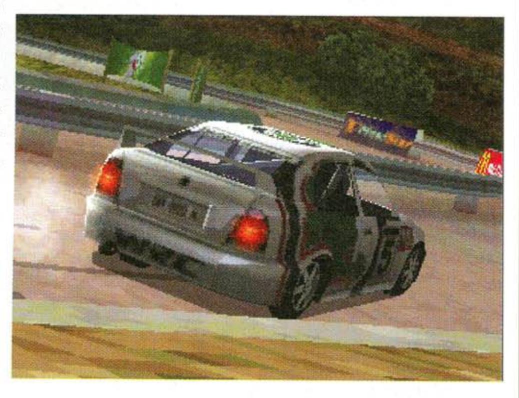
NICHT SPIELBAR

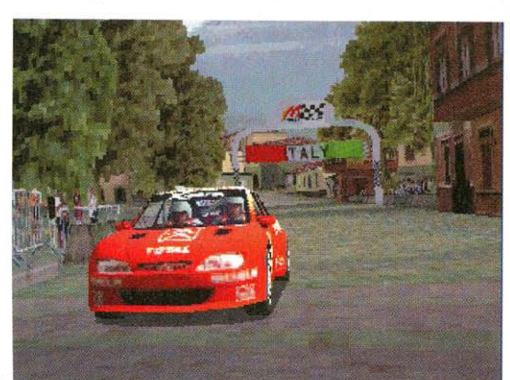
Simon Krätschmer

Rally Master- Race of Champions

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Digital Illusion
Erhältlich ab	Februar 2000

Colin McRae, Ari Vatanen, Juha Kankkunen, Stig Blomqvist – bei diesen Namen müsste bei Rally-Fans der Gas-Fuß unkontrolliert zu vibrieren beginnen. Dank dem fahrbegeisterten Enwickler-Studio Digital Illusions können Rally-Fans in aller Welt diese Sucht nun in den Griff bekommen. In Rally Masters könnt Ihr in die Rolle von 30 authentischen Rally-Fahrern schlüpfen und (in 4 Spielmodi) mit einem der 17 offiziellen Lizenz-Autos um die Erstplatzierung fahren - auf über 40 Strecken und ganz nach Wunsch sogar im Zweispieler-Modus. Zuviele Daten auf einmal? Gut, dann ergötzt Euch an der brillianten Grafik und den ab-wechslungsreichen Wetterbedingungen. Von klarem Sonnenschein über Schnee, Eis, Regen und Nebel bis hin zur stockfinsteren Nacht ist alles vertreten, was das Einhalten der Ideallinie unmöglich macht. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob die fertige Version unseren sehr guten Eindruck bestätigen kann.■





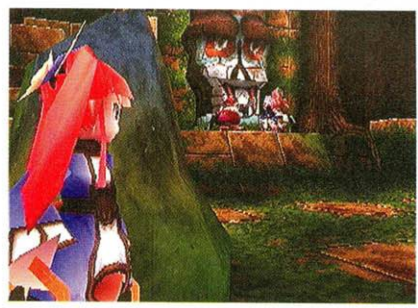
Robert Bannert

Dew Prism

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	Japan-Import erhältlich

Für Fun-Generation-Leser nicht mehr taufrisch, aber immer noch eine News-Meldung wert: Squaresofts jüngster Adventure-Streich hat es endlich in die japanischen Software-Läden geschafft. Zum Spiel: Ihr schlüpft wahlweise in die Polygon-Galoschen einer kessen Zopfliese oder eines zurückhaltenden Manga-Burschen, prescht in halsbrecherischem Tempo durch dreidimensionale Fantasy-Aufbauten und zerlegt mit Wurfreif oder Keule klebriges Polygon-Getier. Wer sich noch an den *Brave Fencer Musashi* (kleiner Squaresoft-Samurai mit riesengroßer Klappe) erinnert, der weiß, was gespielt wird – und vor allem, wie es gespielt wird: Die Umgebung ist griffig, knubbelig und vom gemeinen Handgriff bis zur ausgewachsenen Kletterpartie rundum interaktiv. Vom Moos überwucherte Tempel-Ruinen, finstere Katakomben – und bildschirmfüllende Fabelbestien, die mit brachialer Effekt-Wut um Eure Aufmerksamkeit heischen: Dieses Adventure läßt keine Wünsche offen, aber dafür leider jede Menge Fragen. Mit japanischen Bildschirm-Texten bleibt's vorerst ein Sammlerstück – und was eine deutsche Umsetzung angeht, hielt sich Squaresoft bedeckt. Also: Drückt tüchtigt die Daumen – es lohnt sich! ■







Daniel Johannes

Toy Story 2

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	PSX: Jan., N64: 1. Quart.

Bis zur Unendlichkeit – und noch viel weiter!" Disney-Fans kennen diesen Ausspruch noch aus dem Animationsstreifen *Toy Story*. Mit der mitreißenden Geschichte um eine bunte Spielzeugsippe setzten Amerikas Zeichentrickmeister erstmals einen Fuß in die Welt der 3D-Animation – in den mittlerweile weltberühmten Pixar Studios entstand ein klassisches Leinwand-Abenteuer für die ganze Familie. Und weil's so erfolgreich war, gab Disney gleich eine Fortsetzung in Auftrag – nach *Das große Krabbeln* ist *Toy Story 2* also das dritte Kinowerk von Pixar. Kein Wunder, daß eine Videospielumsetzung nicht lange auf sich warten ließ: In der PlayStation-Jump'n'Run übernehmt Ihr die Kontrolle von Space Ranger Buzz Lightyear – der tapfere Astronaut ist auf der Suche nach seinem Kumpel Woody. Der coole Cowboy wurde nämlich in einem unbeobachteten Moment von einem dreisten Spielzeugsammler stibitzt – ruckzuck in den Koffer gepackt und in der Corvette davongebraust. Nun ist der Ärger groß: Um Woody wiederzufinden, muß Buzz die ganze Nachbarschaft durchkämmen – die Gefahren, die in Andys Haus (der Eigentümer des ganzen Spielzeugkrams) lauern, sind dabei noch die harmlosesten. Ob feindliche Plastikroboter, herumstreunende Haustiere oder Gefahren im Straßenverkehr – so ein Space Ranger hat's nicht leicht. Dafür ist der gute Weltraum-Held aber auch mit allerlei Features ausgestattet: Integrierter Laserstrahl, ausklappbare Tragflächen, schußsicheres Visier, Hydraulik-Stiefel und Zielvorrichtung – das sollte für's erste genügen. Und Buzz weiß seine zahlreichen Gadgets vortrefflich zu nutzen: Commander Lightyear sprintet, springt, schießt, segelt und sucht was das Zeug hält. Natürlich seid Ihr nicht ganz auf Euch alleine gestellt: Unterwegs trefft Ihr immer wieder auf alte Bekannte, die Euch unter die Arme greifen – Dinosaurier Rex, Mr. Kartoffelkopf, Dackel Slinky und Sparschwein Hamm sind nur einige davon. Uns hat das amüsante Hupf-Abenteuer schon ganz gut gefallen – mal sehen, wie *Toy Story 2* beim Test in der nächsten Ausgabe abschneidet. ■

HE BUZZ! WENN DU DIE FÜNF SCHRAUBENSCHLÜSSEL EINSAMMELST UND





NICHT SPIELBAR

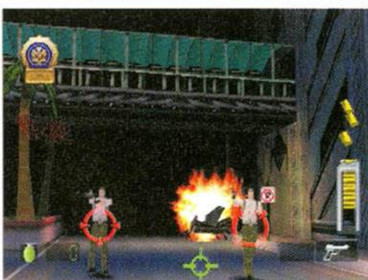
Simon Krätschmer

Die Hard Trilogy 2

PlayStation

Genre	Action
Anbieter	Electronic Arts/Fox Interactive
Entwickler	N-Space
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Probleme ? Ich liebe solche Tage! – mit Die Hard Trilogy 2 setzt John McClane seinen (zumindest bei der BPjS) berüchtigte Stirb Langsam-Genre-Mix fort. Da der bekannte Filmstoff allerdings schon im Vorgänger vollständig verwendet wurde, haben sich die Entwickler eine fiktive Storyline in Las Vegas ausgedacht. Das Spieldesign orientiert sich am ersten Teil - Die Hard Trilogy 2 ist erneut eine Mischung aus Shoot'em-Up, Action-Rennspiel und Lightgun-Shooter. Allerdings gibt es auch Neuerungen, so müßt Ihr z.B. (im schmutzigen Unterhemd von John McClane steckend) Sicherheitskameras überwinden und fleißig Keycards einsammeln. Alle drei Spielabschnitte basieren wieder auf der gleichen Grafikengine und erinnern (von einigen kleinen Verbesserungen einmal abgesehen) optisch doch stark an den indizierten Vorgänger. Bahnbrechende Neuerungen oder gar Innovation erwarten wir uns von Die Hard Trilogy 2 sicherlich nicht, aber falls diese Neuauflage qualitativ an den ersten Teil heranreicht, sollten John McClane-Fans schon einmal anfangen ihr Weihnachtsgeld zu sparen. ■



Robert Bannert

Dragon Quest Monsters

GAME BOY COLOR



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Eidos
Entwickler	Enix
Erhältlich ab	Dezember

Pikachu bekommt Gesellschaft: Ab Mitte Dezember turnen auch die japanischen *Dragon-Quest*-Monster durch kunterbunte Rollenspiel-Reiche mit monströser Fauna. Wie im Nintendo-Titel laßt Ihr statt Eurem Helden dessen possierliche Schoß-Monster gegen die feindliche Biester-Brut antreten: Wählt das Hosentaschen-Untier Eurer Wahl – und prügelt dem Gegner die Hitpoints aus dem Pixel-Leib! Nur tüchtig zulangen, dann wird der widerspenstige Kerl schon zahm – und wenn Ihr dann noch ein paar Leckerli aus dem Heldenrucksack zaubert, schließt sich das gefügig gemachte Mini-Monster auch gerne Eurer Truppe an. Die Techniken zum Viecher-Fang kennt Ihr bereits aus *Pokémon*, neu dagegen ist der Zuchteffekt: Verbrüdert, verschwestert und kreuzt Eure Monster so lange miteinander (oder über Link-Kabel mit denen eines Freundes), bis aus dem digitalen Brutkasten Euer Traumkind hupft. ■

Stephan Girlich

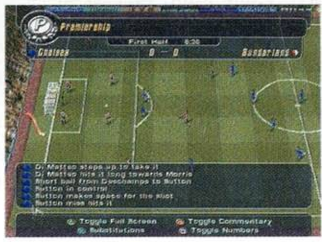
LMA Manager

PlayStation

Genre	Fussball-Manager
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	1.Quartal

Immer noch schielen die Konsolisten neidisch auf die PC-Fraktion, zumindest dann, wenn als Wunschtitel ein kompetent inszenierter Fußball-Manager auserkoren wurde. Codemasters wollen mit *LMA Manager* diesem Mißstand Abhilfe schaffen, zumindest dann, wenn Ihr Euch mit ausschließlich englischen Teams zufrieden gebt. Von der Premier League bis runter in die dritte Division dürft Ihr das Wohl und Wehe Eurer Mannschaft steuern, angefangen beim Training über Transferverhandlungen bis hin zum Stadionausbau erscheinen die beeinflussenden Maßnahmen äußerst umfassend. Allerdings ist einiges an Einspielzeit von Nöten, um sich letztlich (ziel)sicher durch die anfangs ziemlich verwirrend anmutende Menüführung zu klicken. Die Übertragung der eigentlichen Begegnungen dagegen ist so knuddelig wie witzig, mit typisch britischer, also bombastischer Stadionatmosphäre hinterlegt - hier fühlt man sich tatsächlich fast ein wenig wie bei einem Live-Spiel. Ob der Rest des Spiels ähnliche Qualitäten aufzuweisen hat, erfahrt Ihr im ausführlichen Test, in dem wir auch den konsolen-untypischen Zwei-Spieler-Modus unter die Lupe nehmen. ■



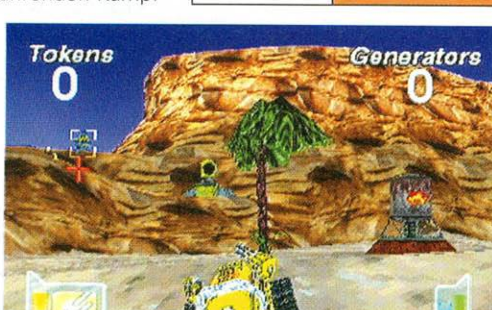


Simon Krätschmer

Grudge Warriors

Genre	Action
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Testar
Erhältlich ab	Januar 2000

Wer schon immer einmal Papis Waffenschrank plündern und seinen Strandbuggy zur fahrenden Kampfstation aufrüsten wollte, erhält mit Grudge Warriors bald die Möglichkeit dazu, denn hier nehmt Ihr in eben einem solchen Ungetüm Platz und tretet gegen rivalisierende Gangs an. Als Schauplätze dienen dabei recht ausgefallene Endzeit-Arenen, in denen Ihr dank überall verteilter Automatikwaffen und herumfliegender Kampfdrohnen keine Zeit zum Verschnaufen bekommen werdet. Natürlich seid auch Ihr nicht gerade wehrlos, denn Euer Buggy verfügt, je nach gewählter Gang, über verschiedene Waffensysteme, die er durch herumliegende Extras noch upgraden kann. Nach einem harten Kampf könnt Ihr Euren Buggy auf Reperatur-Plattformen wieder zusammenflicken lassen, während am Ende jeder der 10 Inseln ein dicker Endboss auf Euch wartet.Wir hatten bisher nur eine sehr frühe Preview-Version zur Verfügung, doch auch hier konnte die Grafikengine schon durch eine ausgereifte Fahrphysik, sowie gute Licht- und hübsche Explosionseffekte beeindrucken. Hoffen wir, daß die Entwickler den eingeschlagenen Weg beibehalten und uns nächstes Jahr mit der fertigen Version beglücken. ■



Simon Krätschmer

Cool Boarders 4

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Sony
Entwickler	989 Studios
Erhältlich ab	Dezember

Pünktlich zum Weihnachtsfest steht uns der vierte Teil der *Cool Boarders*–Serie bevor – wird der Genre-Altmeister es dieses Mal schaffen, der Referenz die Zähne zu zeigen? Nach einem ziemlich "coolen" Intro steht man erst einmal vor dem komplexen Optionsmenü, das unter anderem auch einen 4-Spieler-Modus (!) offenbart. Sony hat offensichtlich einige Lizenzen an Land gezogen, denn neben offiziellen Labels wie K2 oder Santa Cruz erhält man in der Charakterauswahl die Möglichkeit, entweder einen eigenen Fahrer nebst individuell designtem Brett zu erstellen oder auf einen der vier Pros zurückzugreifen.Die Strecken sind mit ihren vielen Hügeln, Bäumen, zugefrorenen Flüssen und schroffen Felsen hübsch anzusehen, allerdings könnte die Auflösung bis zur finalen Version ruhig noch einen Tick höher ausfallen. Leider waren die in unserer Vorab-Version anwählbaren Abfahrten aufgrund der engen Streckenbegrenzung noch recht klein – riesige Streckengebiete wie z.B. bei Snow Surfers erwarten Euch aller Wahrscheinlichkeit also nicht. Friedliches Umfahren der Gegner ist allerdings auch überhaupt nicht nötig, stattdessen bringt man diese mit einem beherzten Rundumschlag zu Fall. Wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler den eingeschlagenen Weg fortsetzen – schließlich hat das erst kürzlich erschienene *MTV-Sports Snowboarding* die Meßlatte auf der PlayStation recht hoch gelegt. ■



Simon Krätschmer

Thrasher: Skate and Destroy

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	Januar 2000

Nach dem eher mäßigen Street Skater und dem genialen *Tony Hawk's Pro Skateboarding* ist mit *Thrasher: Skate & Destroy* nun schon der dritte Titel um die sturzlastige Trendsportart in Vorbereitung. Im Vergleich mit der schon erhältlichen Konkurrenz gibt sich Thrasher musikalisch allerdings eher ungewöhnlich, denn anstatt den Spieler durch harte Riffs zu immer gefährlicheren Tricks anzustacheln, tönte bei unseren Testläufen Old-School und Hip-Hop aus den Boxen. Ebenfalls neu ist die Idee, sein digitales Konterfei ganz nach Belieben mit Markenkleidung bekannter Sponsoren wie Converse oder DC-Shoes auszustatten. Ansonsten verläßt sich *Thrasher* allerdings lieber auf Altbewährtes, nach einer kleinen Übungsrunde auf einem der abwechslungsreiche Schauplätzen könnt Ihr im Kampf gegen ein Zeitlimit durch waghalsige Manöver Euer Punktekonto aufstocken. Obwohl die Animationen der Fahrer (von den völlig überzogenen Sturz-Szenen einmal abgesehen)schon jetzt überzeugen können, wird erst die finale Version zeigen können, ob *Trasher* gegen die Referenzen *Tony Hawk's Pro Skateboarding* bestehen kann. ■





Daniel Johannes

South Park Rally

Genre	Fun Racer
Anbieter	Acclaim
Entwickler	tantalus interactive
Erhältlich ab	Dezember



"Oh mein Gott, sie haben Kenny getötet!" Mittlerweile kennen auch deutsche Cartoon-Jünger diesen kultigen Ausspruch – immerhin flimmert die trashige Zeichentrickserie um vier rotzfreche und obendrein höchst versaute Grundschüler mittlerweile auch bei uns wöchentlich über die Glotze. Und mit wachsender Fangemeinde präsentiert uns Acclaim ein *South Park*-Abenteuer nach dem anderen. Nach zwei mittelmäßigen Ego-Shootern und dem *You don't know Jack*-Klon *Chef's Luv Shack* (Test in dieser Ausgabe) kommen Stan, Kyle, Cartman, Kenny und Co. in abgedrehten Seifenkisten daher. In *South Park Rally* rast Ihr also um die Wette – und die ganze Serien-Bande ist mit dabei. Von den vier Protagonisten über Mr. Garrison, Damien und Officer Barbrady bis hin zum coolen Alien geben sich sämtliche Charaktere aus dem South Park-Universum ein flippiges Stelldichein. Spielerisch gibt's kaum Neues: Ihr braust in albernen Karts oder sonstigen Kisten durch Stadt, Wald, Berg und Tal – Euren Kontrahenten vermiest Ihr mit allerlei seltsamen "Waffen" die Fahrt. Ob Katzenschleuder oder Hussein-Bonus – Abwechslung und Spaß werden geboten. Mal sehen, wie *South Park Rally* bei der Fahrprüfung im nächsten Heft abschneidet... ■



Simon Krätschmer

Tee Off

Dreamcast

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Bottom Up
Erhältlich ab	Januar

Im Fahrwasser von *Mario Golf* versucht sich nun auch Bottom Up an einem Fun-Golfer. In *Tee Off* kämpfen Kopffüßler aus aller Herren Länder um die beste Punktzahl, wobei das Handling zugunsten eines simpleren Gameplays stark vereinfacht wurde. Etwas befremdlich wirken die japanophilen Rock-Schlager-Musikstücke, die sogar beim





Abschlag ertönen und jegliche Konzentration nahezu unmöglich machen. Animationen und 3D-Terrain sind da schon weit besser gelungen, der virtuelle Kameramann läßt sich ohne Murren an nahezu jedem Platz und in jeder Höhe postieren.

Dem Genre entsprechend holt man anhand eines ringförmigen Power-Meters zum Schlag aus – ganz nach gewähltem Schläger verändern sich dabei Schußhöhe und Schlagweite. Beim Putten hat man gar ganz auf komplizierte Winkel- und Schußangaben verzichtet, lediglich anhand eines einfachen Power-Meters bringt Ihr den Ball ins Loch. Ob die fertige Version hält, was das Preview in puncto Spielspaß verspricht, werden wir in einer der nächsten Ausgaben sehen. ■

Simon Krätschmer

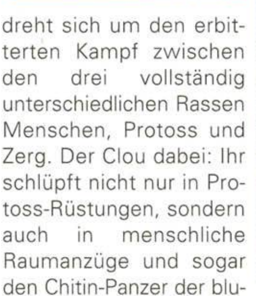


Starcraft



Genre	Strategie
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Mass Media
Erhältlich ab	1. Quartal

Die Konvertierung des preisgekrönten und millionenfach verkauften PC-Strategie-Spiels *Starcraft* auf Nintendos 64-Bitter scheint große Fortschritte zu machen. Auf den jüngsten Screenshots kann man Massenschlachten, detaillierte Rendergrafiken, hübsche Explosionen und übersichtliche Bedienelemente erkennen – die dank Expansion-Pak-Unterstützung allesamt ebenso detailliert wie in der Original-Fassung wirken. Die Hintergrund-Story



dreht sich um den erbitterten Kampf zwischen den drei vollständig unterschiedlichen Rassen Menschen, Protoss und Zerg. Der Clou dabei: Ihr schlüpft nicht nur in Protoss-Rüstungen, sondern auch in menschliche Raumanzüge und sogar den Chitin-Panzer der blutrünstigen Zerg. Diese dirigiert Ihr wie bei *Command & Conquer* oder *Warcraft* per Auswahlcursor über den Bildschirm. Neben deutschen Bildschirmtexten und Sprachausgabe soll die endgültige Version einen Zweispieler-Modus und über 60 Missionen beinhalten. Falls wir Euch nun den Mund wässrig gemacht haben, solltet Ihr auf unseren Test in der nächsten Ausgabe gespannt sein! ■

Andreas Binzenhöfer

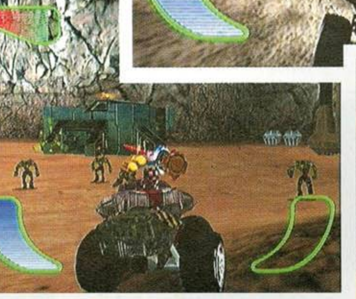
Red Dog

Dreamcast

Genre	3D-Shooter
Anbieter	Sega
Entwickler	Argonaut
Erhältlich ab	Winter

Die Softwarefirma Argonaut war schon immer einer der Vorreiter, wenn es um innovative 3D-Spiele ging. Während sie nur noch wenigen aus der alten Atari ST-Szene bekannt sein dürfte, sollten Spiele wie *Starwing* (SNES) oder *Buck Bumble* (N64) das ein oder andere "Aha"-Erlebnis nach sich ziehen. Argonauts Dreamcast-Debüt *Red Dog* darf also mit Spannung erwartet werden. In vorrausichtlich neun unterschiedlichen Welten (Vulkan, Sumpf, Canyon, Stadt...) müsst Ihr die verschiedensten Missionsziele erreichen. Dazu steuert man einen Panzer durch gewohnt abwechslungsreiche 3D-Landschaften und schießt dabei







auf so ziemlich alles, was sich in irgendeiner Weise über den Bildschirm bewegt. Von schwerbewaffneten Robotern, über Spinnen bis hin zu ganzen Flugzeugscharen ist hierbei einfach alles geboten. Mit dem Analog-Stick steuert Ihr gleichzeitig Panzer und Fadenkreuz. Was auf den ersten Blick wohl etwas gewöhnungsbedürftig erscheint, entpuppt sich schnell als durchdachtes Feature. Außer den beiden Buttons an der Unterseite, die zum Beschleunigen und Bremsen dienen, können so sämtliche Tasten mit Schussfunktionen und Energieschildern belegt werden. Zahlreiche Extras wie Smartbomben und zusätzliche Waffen sollen die notwendige Chancengleichheit erhalten. Gespielt wird in einer von zwei Perspektiven. Während die Außenperspektive wie üblich mehr Übersicht bietet, erzeugt erst die Innenperspektive das richtige Shooter-Feeling. In der vorliegenden Version sind zwei Level spielbar, die bereits einige nette grafische Lichteffekte und sogar virtuellen Regen auf den Bildschirm zaubern. Lediglich die Geschwindigkeit des Vehikels hält sich noch etwas in Grenzen und auch soundtechnisch scheint erst ein etwas monotones Technostück den Weg auf den Silberling gefunden zu haben. ■

00011500

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

Titel
System | Entwickler | Test in | Wertung



Action

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Jet Force Gemini			
Nintendo 64	Rare	fun 11/99	10/10
2. Contra III			
Super Nintendo	Konami	—	10/10
3. Indizierter Lightgun-Shooter 2			
Dreamcast	Sega	—	10/10
4. Metal Slug 2			
Neo Geo	SNK	—	10/10
5. Apocalypse			
PlayStation	Neversoft Ent.	fun 12/98	9/10



Action-Adventure

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Zelda - Ocarina of Time			
Nintendo 64	Nintendo	fun 01/99	10/10
2. Zelda - A Link To The Past			
Super Nintendo	Nintendo	—	10/10
3. Legacy of Kain: Soul Reaver			
PlayStation	Eidos	fun 08/99	10/10
4. Metal Gear Solid			
PlayStation	Konami	fun 03/99	10/10
5. Secret Of Mana			
Super Nintendo	Squaresoft	—	10/10



Adventure

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. The Secret of Monkey Island			
Mega CD	Lucasfilm Games	—	10/10
2. Maniac Mansion			
NES	Lucasfilm Games	—	10/10
3. Baphomets Fluch 2			
PlayStation	Revolution	fun 12/97	9/10
4. Discworld 2			
PlayStation	Perfect Ent.	fun 12/97	8/10
5. Riven			
PlayStation	Sunsoft / Cyan	fun 03/98	8/10



Beat'em-Up

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Street Fighter II Turbo			
Super Nintendo	Capcom	—	10/10
2. Fatal Fury Real Bout 2			
Neo Geo	SNK	—	10/10
3. Soul Calibur			
Dreamcast	Namco	fun 10/99	10/10
4. Virtua Fighter 3tb			
Dreamcast	Sega	fun 09/99	10/10
5. Tekken 3			
PlayStation	Namco	fun 10/98	10/10



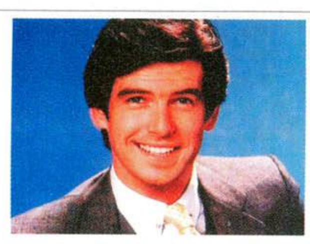
Denkspiel

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Tetris DX			
Game Boy Color	Nintendo	fun 01/99	10/10
2. Bust-A-Move 3			
PlayStation	Taito	fun 4/98	9/10
3. Kwirk			
Game Boy	Nintendo	—	9/10
4. Klax			
Lynx	Epyx	—	9/10
5. Sokoban Basic			
PlayStation	Itochu	fun 11/97	8/10



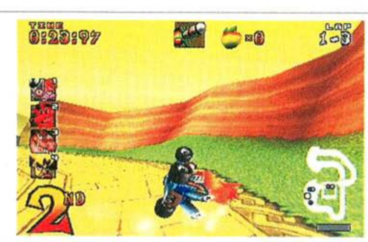
Geschicklichkeit

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Lemmings			
Super Nintendo	Sunsoft	—	10/10
2. Bomberman			
PC-Engine	Hudson Soft	—	10/10
3. Mario Bros.			
NES	Nintendo	—	10/10
4. Breakout			
Atari 2600	Atari	—	10/10
5. Ms. Pac-Man			
NES	Namco	—	10/10



Ego-Shooter

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Indiziert			
Nintendo 64	Rare	fun 11/97	10/10
2. Indiziert			
PlayStation	Dreamworks Int.	—	10/10
3. Turok 2			
Nintendo 64	Iguana	fun 11/98	10/10
4. Turok			
Nintendo 64	Iguana	fun 03/97	10/10
5. Indiziert			
PlayStation	id Software	—	10/10



Fun-Racer

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Crash Team Racing			
PlayStation	Naughty Dog	fun 11/99	10/10
2. Super Mario Kart			
Super Nintendo	Nintendo	—	10/10
3. Diddy Kong Racing			
Nintendo 64	Rare	fun 12/97	10/10
4. Mario Kart 64			
Nintendo 64	Nintendo	fun 02/97	10/10
5. Micro Machines V3			
PlayStation	Codemasters	fun 04/97	10/10



Fun-Sport

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Ready 2 Rumble Boxing			
Dreamcast	Midway	fun 11/99	10/10
2. WCW vs nWo Revenge			
Nintendo 64	THQ	fun 12/98	10/10
3. NBA Jam			
Super Nintendo	Acclaim	—	10/10
4. Punch-Out!!			
NES	Nintendo	—	9/10
5. WWF Attitude			
Nintendo 64	Acclaim	fun 11/99	9/10



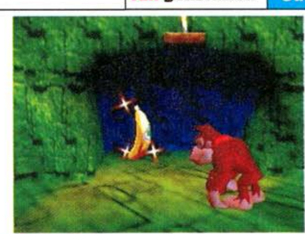
Future-Racer

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. wipEout 2097	PlayStation	Designer's Republic	fun 10/96	10/10
2. F-Zero	Super Nintendo	Nintendo	—	10/10
3. wipEout	PlayStation	Designer's Republic	fun 06/95	10/10
4. Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo 64	Lucas Arts	fun 07/99	9/10
5. Killer Loop	PlayStation	Team FEB	fun 10/99	9/10



Horror-Adventure

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Indiziert 2	PlayStation	Capcom	fun 05/98	10/10
2. Silent Hill	PlayStation	Konami	fun 08/99	10/10
3. Resident Evil D.C.	PlayStation	Capcom	fun 12/97	10/10
4. Resident Evil	PlayStation, Saturn	Capcom	fun 06/96,09/97	10/10
5. Parasite Eve	PlayStation	Squaresoft	fun 11/98	9/10



Jump'n'Run

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Donkey Kong 64	Nintendo 64	Rare	fun 12/99	10/10
2. Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super Nintendo	Nintendo	fun 06/95	10/10
3. Banjo-Kazooie	Nintendo 64	Rare	fun 07/98	10/10
4. Super Mario 64	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/96	10/10
5. Super Mario Allstars	Super Nintendo	Nintendo	—	10/10



Rennspiel

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Colin McRae Rally	PlayStation	Codemasters	fun 07/98	10/10
2. Gran Turismo	PlayStation	Polyphony Digital	fun 06/98	10/10
3. Wave Race	Nintendo 64	Nintendo	fun 12/96	10/10
4. TOCA 2	PlayStation	Codemasters	fun 12/98	10/10
5. Ridge Racer Type 4	PlayStation	Namco	fun 04/99	10/10



Rollenspiel

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Final Fantasy Anthology	PlayStation	Squaresoft	fun 12/99	10/10
2. Chrono Trigger	Super Nintendo	Squaresoft	—	10/10
3. Final Fantasy VIII	PlayStation	Squaresoft	fun 11/99	10/10
4. Final Fantasy VII	PlayStation	Squaresoft	fun 11/97	10/10
5. Final Fantasy II	Super Nintendo	Squaresoft	—	10/10



Shoot'em-Up

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Parodius	Super Nintendo	Konami	—	10/10
2. StarWing	Super Nintendo	Nintendo	—	9/10
3. R-Type Delta	PlayStation	Irem	fun 02/99	9/10
4. Thunder Force IV	Mega Drive	Tecnosoft	—	9/10
5. Forsaken	N64	Iguana	fun 06/98	9/10



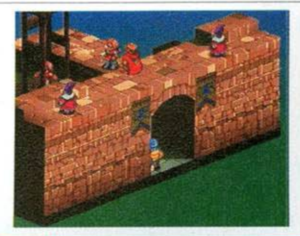
Simulation

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Theme Park	PlayStation	Bullfrog	fun 06/95	10/10
2. Sim City	Super Nintendo	Maxis	—	10/10
3. Civilization	Super Nintendo	Koei	fun 03/96	10/10
4. Civilization 2	PlayStation	Microprose	fun 04/99	9/10
5. Theme Hospital	PlayStation	Bullfrog / Krisalis	fun 04/98	8/10



Sport

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Jimmy Connors Tennis	Super Nintendo	UBI Soft	—	10/10
2. Tennis	Game Boy	Nintendo	—	10/10
3. International Track & Field	PlayStation	Konami	fun 07/96	9/10
4. PGA Tour Golf 96	Mega Drive	Hitmen Productions	fun 01/96	9/10
5. All Star Tennis `99	Game Boy Color	Smart Dog	fun 12/99	9/10



Strategie

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Final Fantasy Tactics	PlayStation	Squaresoft	fun 04/98	10/10
2. Nectaris	PlayStation	Hudson	—	10/10
3. Advanced Military Commander	Mega Drive	Sega	—	10/10
4. Command & Conquer	Nintendo 64	Westwood	fun 08/99	9/10
5. Warcraft II	PlayStation	Blizzard	fun 09/97	9/10



Team-Sport

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. FIFA 99	PlayStation, N64	EA Sports	fun 01/99, fun 04/99	10/10
2. All Star Baseball 2000	N64	Iguana	fun 06/99	10/10
3. FIFA 2000	PlayStation	EA Sports	fun 11/99	9/10
4. UEFA Striker	Dreamcast / PSX	Rage Software	fun 11/99	9/10
5. NHL 2000	PlayStation	EA Sports	fun 11/99	9/10



Trend-Sport

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Neversoft Ent.	fun 10/99	10/10
2. 1080° Snowboarding	Nintendo 64	Nintendo	fun 05/98	9/10
3. Coolboarders 3	PlayStation	Idol Minds	fun 12/98	9/10
4. California Games	NES	Rare	—	9/10
5. MTV Sports Snowboarding	PlayStation	Radical Ent.	fun 12/99	9/10



Der Rest

Titel	System	Hersteller	Test	Wertung
1. Blast Corps.	Nintendo 64	Rare	fun 06/97	10/10
2. GTA 2	PlayStation	Rockstar Games	fun 12/99	9/10
3. Guitar Freaks	PlayStation	Konami	fun 12/99	9/10
4. Driver	PlayStation	Reflections	fun 07/99	9/10
5. Toy Commander	Dreamcast	No Cliché	fun 11/99	9/10

So werten wir!

Alle testfähigen Spiele werden von uns einer knallharten Prüfung unterzogen. Um Euch die monatliche Kaufentscheidung zu erleichtern, bewerten wir nach dem 10 Punkte-System. Dabei testen wir die Software auf folgende Kriterien:

Grafik:



Sind die Animationen fließend? Bleibt die Framerate stabil? Ist die Optik zeitgemäß oder längst veraltet? Wir berücksichtigen bei unserer Wertung sowohl optisches Erscheinungsbild als auch technische Faktoren.

Handling:



Ist die Tastenbelegung sinnvoll? Ist die Menüführung benutzerfreundlich? Gehen Moves und Aktionen sauber von der Hand? Wir bewerten Komplexität und Erlernbarkeit der Steuerung sowie Spielgefühl und Umsetzung der Pad-Kommandos.

Sound:



Heiße Rhythmen oder langweiliges Gedudel? Glasklare Digi-Effekte oder schlechte Kompression? Gibt's brachialen Surround-Sound oder traditionellen Stereo-Background? Hier bewerten wir technische Ausgereiftheit und Kompositionsqualität - sowohl Hintergrundmusik als auch Soundeffekte werden geprüft.

Spieldesign:



Wie fantasievoll ist die Level-Architektur? Werdet Ihr auch nach etlichen Spielstunden noch von neuen Ideen überrascht? Stoßt Ihr nach der Hälfte des Spiels auf unüberwindbare Hindernisse oder ist's bis zum Ende fair und durchdacht konzipiert? Wir decken Design-Dellen gnadenlos auf!

Spielspaß:

Die wichtigste Wertung von allen. Mickergrafik hin, Stottersound her, was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die Ecke? Holt Ihr den Titel auch noch aus dem Regal, wenn Ihr schon alles gesehen habt? Ist's die Multiplayer-Bombe schlechthin oder das ideale Futter für Solo-Spieler? FUN wird hier groß geschrieben!

Das Hi-Score-Prädikat

Nur die Besten der Besten werden mit unserem begehrten Hi-Score-Prädikat ausgezeichnet. 10er-Titel erhalten das goldene Abzeichen, für 9er-Wertungen gibt's immerhin noch die silberne Variante. In beiden Fällen steht fest: Dieses Spiel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

fun generation-Wertungsskala:

- **10** Nahezu perfekt, absolutes Muß!
- **9** Herausragender Titel, jede Mark wert
- **8** Sehr gutes Spiel
- **7** Genre-Fans greifen zu
- **6** Überdurchschnittlicher Titel
- **5** Solides Mittelmaß
- **4** Potentieller Fehlkauf
- **3** Staubfänger
- **2** Gereifte Gurke
- **1** Totalausfall

Die Charts





Dreamcast

GAME BOY COLOR

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle Überraschungstitel - zur Verfügung gestellt von

>Theo Kranz Games<

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!
Die Adresse:

Redaktion fun generation
Stichwort: "Chart-Attack"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diesen Monat sind die glücklichen Gewinner:

Thorsten Schäfer aus Hamburg, Swen Albeu aus Weimar und Falk Freese aus Trappenkamp.

Herzlichen Glückwunsch!

Leser-Charts

1. Sonic Adventure .... Dreamcast
2. Virtua Fighter 3tb .... Dreamcast
3. Blue Stinger .... Dreamcast
4. Legacy of Kain – Soul Reaver .... PlayStation
5. Ready 2 Rumble Boxing .... Dreamcast

Japan-Charts



1. Pokémon Silver-Version .... Game Boy Color
2. Pokémon Gold-Version .... Game Boy Color
3. Chrono Cross .... PlayStation
4. Chrono Trigger .... PlayStation
5. World Soccer Jikkyou .... PlayStation

Special-Charts

Diesmal: Videospiele-Mythen, die sich bis heute gehalten haben:

1. Es gibt einen Nude-Cheat bei *Tomb Raider.*
2. Es gibt einen Shen-Long-Trick für *Street Fighter II.*
3. David Perry produziert erfolgreiche Spiele.
4. Videospiel-Redakteure zocken den ganzen Tag.
5. Hugo ist ein vollwertiges Videospiel.

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Final Fantasy VIII .... PlayStation
2. FIFA 2000 .... PlayStation
3. Dino Crisis .... PlayStation
4. Formel 1 '99 .... PlayStation
5. Indizierter Lightgun-Shooter .... Dreamcast
6. Sonic Adventure .... Dreamcast
7. Pokémon .... Game Boy Color
8. Soul Calibur .... Dreamcast
9. Rayman 2 .... Nintendo 64
10. Der Morgen stirbt nie .... PlayStation

Redaktions-Charts

Robert

1. Jet Force Gemini .... Nintendo 64
2. Grandia .... PlayStation
3. Soul Calibur .... Dreamcast
4. SaGa Frontier 2 .... PlayStation
5. Discworld Noir .... PlayStation

Daniel

1. Donkey Kong 64 .... Nintendo 64
2. Jet Force Gemini .... Nintendo 64
3. Indizierter Ego-Shooter .... PlayStation
4. Rayman 2 .... Nintendo 64
5. Indizierter Lightgun-Shooter .... Dreamcast

Simon

1. Indizierter Ego-Shooter .... PlayStation
2. Soul Calibur .... Dreamcast
3. Dino Crisis .... PlayStation
4. Discworld Noir .... PlayStation
5. Indiana Jones & der Turm von Babel .... PC

Stephan

1. Ready to Rumble Boxing .... Dreamcast
2. Crash Team Racing .... PlayStation
3. FIFA 2000 .... PC
4. Colin McRae Rally .... PC / PlayStation
5. Soul Calibur .... Dreamcast

USA-Charts



1. Pokémon Yellow Version .... Game Boy Color
2. Pokémon Red Version .... Game Boy Color
3. Pokémon Blue Version .... Game Boy Color
4. Pokémon Pinball .... Game Boy Color
5. Pokémon Snap .... Nintendo 64



Aussägen und auf eine Postkarte kleben, oder aber in einen Briefumschlag stecken und mit 110er Marke und unten angegebener Adresse versehen.

EURE ABO-VORTEILE:

- 100% *fun generation* jeden Monat frei Haus
- 10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf
- lückenlose *fun generation*-Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen
- und für den Werber die coole Prämie: Einen der oben abgebildeten Platinum-Titel

Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen.

Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim *fun generation* Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Ich bin der neue Abonnent

☐ **Ja,** ich abonniere die *fun generation* für mind. 12 Monate zum Jahresbezugspreis von DM 72,- (Ausland siehe Impressum).

Das Abo hat eine Laufzeit von einem Jahr und verlängert sich um ein weiteres Jahr, sofern es nicht sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird.

Datum Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim *fun generation* Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Datum Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) FUN 129

Ich habe den neue Abonnenten geworben

Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum- Spiel haben:

☐ **Bust-A-Move 2** ☐ **MediEvil**
☐ **Gran Turismo** ☐ **Tekken 3**
☐ **Final Fantasy VII** Bitte nur EIN Spiel ankreuzen

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug**

BLZ Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht, frühestens jedpch nach Erscheinen des Spiels. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun generation-Magazin Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

mit **100** geht die Post ab

ABO-ANTWORT

fun generation
- Abo-Service

74168 Neckarsulm



F1 World Grand Prix

Formel 1 für Dreamcast-Spieler: Sega will Euch mit offizieller Lizenz und furioser Streckenoptik von der PlayStation-Piste locken.





Auch Boxenstops werden in *F1 World GP* simuliert: Eure Crews wechselt Reifen (oder den zerstörten Spoiler) innerhalb weniger Sekunden.





Die sensible Rennphysik macht Euch den Einstieg nicht leicht: Erst mit viel Übung knackt Ihr die Schikanen ohne Rauch und Gummiverlust.

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Video Systems
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Mit offiziell lizensierten F1-Spielen für Game Boy und Nintendo liefert der japanische Hersteller Video Systems die einzig ernsthafte Konkurrenz zur *Formel 1*-Serie von Psygnosis. Nach einem N64-Update vor wenigen Wochen pränsentiert Video Systems nun sein bis dato aufwendigstes Grand-Prix-Projekt: *F1 World Grand Prix*, verführerischer Untertitel: "For Dreamcast". Im Gegensatz zu *Racing Simulation 2* von Ubisoft protzt die Video-Systems-Simulation mit echten Teams, Fahrern und Sponsoren. Zumindest in dieser Beziehung ist das Video-Systems-Spiel der bekannten Psygnosis-Serie aber unterlegen: Während sich PlayStation-Piloten bereits mit den Stars und Teams der 99er-Saison messen, fahrt Ihr auf Dreamcast noch im Feld des Jahres 1998. Da *F1 World GP* keinen reinrassigen Arcade-Modus besitzt, bleiben für den Einstieg frei konfigurierbare Zeit- und Einzelrennen, sowie das Zwei-Spieler-Duell via Splitscreen. Am wichtigsten ist jedoch die "Meisterschaft": Über 16 Kurse versucht Ihr zu punkten, um am Ende des Jahres (nach dem GP von Japan) den WM-Pokal einzusammeln. Welchem der 11 Teams Ihr beitretet, bleibt ebenso Euch überlassen wie die Wahl des Piloten. Mit dem Schumi-Doppel und Heinz-





Auch der Zwei-Spielermodus ist technisch gut gelöst. Wahlweise auf vertikal oder horizontal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch wüste Gefechte mit einem menschlichen Gegner. Eine Zwei-Spieler-WM gibt's leider nicht.

Die wichtigsten Einstellungen

In *F1 World Grand Prix* findet Ihr massig Optionen und Einstellmöglichkeiten - zu viele, um sie im Test alle aufzuführen. Damit Ihr einen Eindruck von der Komplexität des Spieles bekommt und einen leichteren Einstieg findet, hat sich fun generation die fünf brisantesten Optionen für Euch herausgepickt und mit Tips versehen.

Bildschirmmodus:

Technik-Fetischisten finden diesen Punkt unter "System Optionen", Submenü "Anzeigen": Ihr schaltet zwischen der NTSC-Darstellung (60 Hz, keine PAL-Balken) und dem europäischen PAL-Format (50 Hz) um - vorausgesetzt Ihr sitzt vor einem geeigneten Fernseher.

Schaden: Selbst wenn Ihr nicht jeden erdenklichen Realismus braucht, ist "Schaden" eine witzige und spielerisch sinnvolle Option, die *F1 World Grand Prix* von anderen Rennspielen unterscheidet. Schaltet sie auf jeden Fall zu! Keine Panik, Euer F1-Bolide ist auch mit aktiviertem "Schaden" nicht annähernd so sensibel wie der Wagen einer ernsthaften Win98-Simulation oder gar der "echten" F1-WM.

Session überspringen:

Nur die wenigsten F1-Fans haben Zeit, die Meisterschaft in Echtzeit zu absolvieren. Kennt Ihr eine Strecke bereits, könnt Ihr das freie Training (Frei- und Samstag) folgenlos überspringen. Nur wenn Ihr die dritte Session (Qualifikation am Sonntag) auslaßt, habt Ihr einen spielerischen Nachteil: Ihr startet aus der letzten Position.

Trockenreifen wählen:

Durch ein Window, das kurz vor Quali oder Rennen auftaucht, müßt Ihr Euch vor jedem GP entscheiden. Weiche Reifen mit viel Grip oder harte Schlappen? U.a. spielt Euer Fahrstil, aber auch der Kurvenreichtum der Strecke bei Eurer Entscheidung eine Rolle.

Einstellungen speichern:

Wer seinen Boliden vor dem Rennen im "Fahrzeug Setup" auf die Strecke abgestimmt hat, sollte sich die Idealkonfiguration unter dem Menüpunkt "Einstellungen" speichern. Leider könnt Ihr Euren Konfigurationen keinen vielsagenden Namen geben - "Imola, Regen" wäre als Titel einer Konfiguration besser als ein kryptisches "Save File 03".







Die Hardware-Power des Dreamcast zaubert verblüffend realistische F1-Strecken auf Euren Bildschirm: Hier durchfahrt Ihr die Mirabeau-Schikane (links), durch den Tunnel und passiert schließlich den malerischen Hafen von Monte Carlo (unten).





Tolle Optik, aber miserable Sicht: Nur Könner fahren bei wechselndem Wetter, F1-Anfänger wählen dagegen Sonnenschein.

Mit offizieller Lizenz der FIA: Euch erwarten nicht Teams und Fahrer des letzten Jahres, sondern der Saison 98.

Harald-Frentzen in den Teams von Ferrari, Jordan und Williams findet Ihr in der Dreamcast-Simulation gleich drei deutsche Fahrer. Österreicher freuen sich über den (glücklosen) Alexander Wurz auf Benetton. Alle Termine eines Rennwochenendes werden simuliert: Im Freitag- und Samstag-Training lernt Ihr die Strecke kennen und stimmt Reifen und Spoiler, Getriebe und Bremsen auf die aktuelle Anforderung ab. Am Sonntag startet Ihr zur Qualifikation - im Gegensatz zur echten F1 dürft Ihr auch mitfahren, wenn Ihr die Quali schwänzt, startet dann aber vom letzten Platz. Die Rennen gehen über drei, sechs oder zwölf Runden, die halbe oder gar die gesamte Distanz des echten Rennens.

>> *Findet Ihr Euch mit Dutzenden von Übungsrunden ab, erwartet Euch Rennsport mit enormer Langzeitwirkung.* <<

Ob Euch Imola oder Silverstone mit Sonne begrüßen oder Euch heftiger Regen entgegen schlägt, hängt von Euren Einstellungen ab - wie übrigens fast alles in *F1 World GP*. Anfänger sollten grundsätzlich auf trockener Strecke starten, Profis überlassen die Wahl des Wetters dem Dreamcast und riskieren dramatische Regenrennen. Wie das Wasser werden auch Staub und Rauch authentisch simuliert. Wer mit durchdrehenden Reifen aus der Kurve kreiselt, hinterlässt neben dunklen Gummispuren auch eine dichte Qualmwolke, wer im Acker pflügt, schleudert Dreck durch die Gegend. Die grafischen Partikeleffekte machen auch spielerisch Sinn, verderben Euch die Sicht und schlagen sich in der Optik Eurer Reifen nieder: Solange Euch deutlich sichtbar Gras oder Sand am Gummi klebt, fährt Euer Bolide nicht optimal. Erst nach einigen Metern fällt der Dreck langsam ab. Am 3D-Boliden kaum visualisiert werden hingegen die Wagenschäden, lediglich eiernde Vorderräder zeigen die Folgen eines Crashs auch optisch. Über alle anderen Schäden (durch Crashs, Abflüge oder Flug in die Bande) informiert Euch der Blick auf ein 2D-Modell Eures Wagens am rechten Bildschirmrand: Rote Wagenteile sind total hinüber - natürlich nur, wenn Ihr die fiese Schadensoption vorher explizit zugeschaltet habt. In diesem Fall solltet Ihr auch Boxenstop aktivieren: Eure fleißige Crew erneuert beschädigte Teile, wechselt die Reifen und gießt Euch die Wunschmenge Super in den Tank. Das alles in wenigen Sekunden. ■

fun meint:

„Video Systems macht Euch den F1-Einstieg nicht leicht: Wer zum ersten Mal Gas gibt, landet gleich nach der Startgeraden auf dem Rasen. Obwohl das Fahr- und Schadensverhalten von *F1 World GP* im Vergleich zu einer PC-Simulation primitiv ist, wirkt es auf reine Konsolenspieler erschreckend realistisch und sensibel. Die ersten Rennen fahrt Ihr wild schlingernd und mehr neben als auf dem Asphalt. Macht nicht den Fehler, deshalb sofort die Bremshilfe zu-, das Schadensmodell aber abzuschalten: *F1 Grand Prix* wird in keiner Konfiguration ein Action-Spiel, sondern sollte als Simulation mit Realitätsanspruch verstanden werden. Findet Ihr Euch mit Dutzenden von Übungsrunden ab, erwartet Euch Rennsport mit enormer Langzeitwirkung: Habt Ihr die Steuerung im Griff, findet Ihr schnell Spaß daran, die Ideallinie für jede Schikane zu erkunden. Sekunde um Sekunde schiebt Ihr Euch an die Bestzeiten der Konkurrenz heran - nach einem ausgedehnten Rennachmittag habt Ihr das erste Erfolgserlebnis. Ab dann spielt *F1 Wold Grand Prix* all seine Stärken aus: Realistisches Wettermodell, Konfigurationsmöglichkeiten für alle wichtigen Autoteile, meilenweiter Panoramablick, sowie coole Brems- und Kurvenphysik. Auch der Dreck an Euren Reifen hat längst aufgehört zu nerven, statt dessen freut Ihr Euch über den grafischen und spielerischen Detailreichtum der Beinahe-Simulation.
Die kleineren Mängel von *F1 Grand Prix* (geringe KI im Boxenfunk, wenig Grips unter den CPU-Piloten) verschwinden somit gegenüber der Komplexität, aber auch angesichts der tadellosen Technik und Grafik. Wer neben Interesse an der Königsklasse auch viel Zeit und Geduld mitbringt, kommt mit *F1 World GP* optimal über den Winter."



- 1-2 Spieler
- VMU 5 Blöcke
- Vibration Pak
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Lenkrad
- Für Fortgeschrittene & Profis
- 60-Hz-Option



Discworld Noir

Kulturschock für Terry Pratchett Fans: Scheibenwelt-Magier Rincewind hat seine Karriere als Adventure-Held an den Nagel gehängt – und gibt an Privatschnüffler Luton ab.

Genre	Adventure
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Perfect Ent.
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM

Könnt Ihr Euch noch an ihn erinnern? Trottelig, ängstlich, charakterlos – und ungeschlagener Meister des stillosen Abgangs? Richtig: Gemeint ist Scheibenwelt-Zauberer Rincewind. In den ersten beiden *Discworld*-Spielen noch als Adventure-Held wider Willen unterwegs, hat der vertrottelte Magier seine Robe jetzt an den Videospiel-Haken gehängt. Der neue digitale Star in "Terry Pratchetts bizarrer Scheibenwelt": Privatschnüffler Luton. Der Mann mit dem markanten Kinn ist ein Detektiv der alten "Film-Noir"-Schule (mit "Casablanca" als prominentestem Leinwand-Vorbild) – mitsamt allem, was dazu gehört: Messerscharfer Verstand, messerscharfes Profil (ideal für theatralischen Schattenwurf in düsteren Vollmond-Nächten), rauchige Stimme ("Schau mir in die Augen, Kleines!"), langer Trenchcoat – an dem Burschen ist alles dran, was sich die Klientin von Welt erhofft. Klientin? Moment mal: Genau da liegt das Problem. Lutons Büro ist so leer wie sein Sparstrumpf (...und riecht auch ungefähr genauso übel). Der erste und einzige private Ermittler der Scheibenwelt arbeitet nämlich in Ankh Morpork, und hier gibt's kaum jemanden, der nicht mindestens zwei Meter Dreck am Stecken hat – denn leider entschloß sich Gesetzgeber Lord Vetinari beizeiten dazu, das Verbrechen zu legitimieren. Das erleichtert nicht nur die Strafverfolgung, sondern spart auch Steuern – für andere wichtige Dinge wie Hinrichtungen, Folterungen und sonstige Gemeinheiten. Glück für Luton, daß es noch verzweifelte Ehefrauen gibt: Vorzugsweise die von der erotischen Art (in Fachkreisen auch gerne "Vamp" genannt) – wie Sexbombe Charlotta. Und ratet mal wo diese Bombe einschlägt – in Lutons Büro, in Lutons Unterbewußtsein – und...naja, den Rest könnt Ihr Euch denken. Jedenfalls hat die Dame ein Problem mit ihrem Ehemann (sie greift nämlich morgens in Leere) ....und weil die Dame so herzerweichend mit ihren Render-Hüften wackelt, macht sich Luton prompt auf die (ungewa-

>> Mit Tods Worten: KAUFEN! <<

Kontakte + Verdächtige
Carlotta
Molachit
Ilsa und Zwei Kastanien
Al Khali

↑ Das Blättern in Lutons Notizbuch ist etwas zu umständlich, zu oft verfängt man sich in einem der vielen Unterverzeichnisse.



↑ Wieso erinnert uns der Schmuggler Jasper Horst nur so stark an Star Wars?

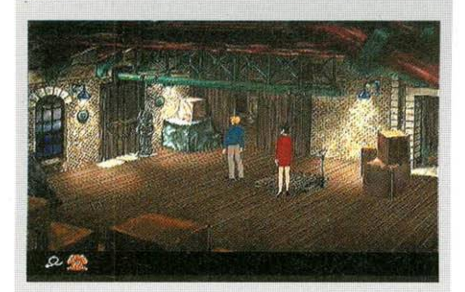


Alternativen

Baphomets Fluch II

(Test in fun 12/97, Wertung 9 von 10)

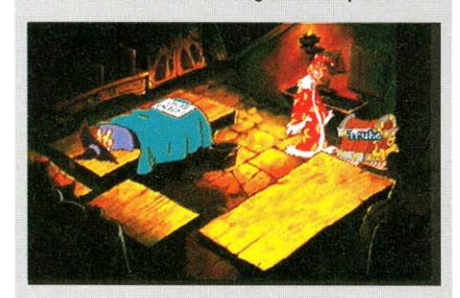
In der Fortsetzung des erfolgreichen Point & Klick-Adventures schlüpft Ihr ein weiteres Mal in die Haut des Hobby-Detektivs George Stobbart, der auf der Suche nach seiner vermißten Freundin in eine dunkle Verschwörung hineinrutscht. Die hübsch gezeichnete und exzellent animierten Grafik erzeugt in verbindung mit der auch für heutige Verhältnisse immer noch sehr guten Sprachausgabe eine unheimlich dichte Atmosphäre. Adventure-Süchtige sollten unbedingt zugreifen!



Discworld II: Vermutlich vermisst

(Test in fun 12/97, Wertung: 8 von 10)

Der Vorgänger von Discworld: Noir setzt noch auf gezeichnete Cartoon-Grafik und läßt Euch die Steuerung des trotteligen Zauberers Rincewind übernehmen. Die (vielzähligen) Dialoge entsprechen dem Humor der Scheibenwelt-Romane, doch leider hemmen viele unlogische und bizarre Puzzles den Spielspaß. Dafür bietet Discworld 2 mit der deutschen Stimme von Tom Hanks einen sehr talentierten Sprecher und kann mit einer Roman-tauglichen Story aufwarten.





Die zahlreichen Dialoge haben trotz des etwas ernsteren Humors nichts von ihrem Charme eingebüßt.



Hättet Ihr's gefunden? Das gesuchte Streichholzheft ist nur wenige Pixel groß und befindet sich komplett im Dunkeln.

Grabräumerin Laredo Cronk wundert sich, woher immer die ganzen Medi-Kits in den Katakomben kommen und was zum Teufel ein "Walkthrough" ist...

schenen) Socken.

Ihr seht schon: Auch wenn's im neuen Scheibenwelt-Abenteuer erheblich düsterer als in den schrillen Vorgängern zugeht – der Pratchett-typische Humor bleibt zu keiner Sekunde auf der Strecke. Sarkasmus, philosophischer Schwank und Zankereien für Feingeister mit "Monthy Python"-Faible: Hier bekommt der Fan des britischen Ulk-Autors, was er liest und liebt – und er bekommt es grob! Grob steht in diesem Fall für die geballte Ladung: Für die geballte Ladung Point'n'Click, für die geballte Ladung Rätsel (bis Euch das Kleinhirn zu den Ohren rauskommt) – und für die geballte Ladung "Scheibenwelt". Das Abenteuer fängt grob an (Eurem Held werden zig Zoll Stahl durch die Render-Gedärme getrieben), das Abenteuer geht grob weiter (Wortgefechte wo Ihr geht und steht) – und das Abenteuer...okay, das wollt Ihr selbst herausfinden. Von der fantastischen Lizenz abgesehen gibt's Adventure-Hausmannskost: In einem Point & Click-Adventure (Ihr klickt, er geht – Ihr klickt, er packt an– Ihr klickt, und er gibt gesteigerten Schwachsinn zum Besten) sind Eure Interaktions-Möglichkeiten auf die Vorgaben der Designer beschränkt – aber Entwickler Perfect hat sich redlich bemüht, um das antiquierte Genre aufzupeppen. So hält Luton gewissenhaft jeden Anhaltspunkt in einem Notizblock fest – um ihn später mehr oder minder mühsam wieder herauszukramen und seinen Gesprächspartner verbal in die Mangel zu nehmen. Inspektor Columbo läßt grüßen... Ebenfalls genial schwachsinnig: Ungefähr im zweiten Drittel des Spiels beschert Euch Entwickler Perfect die Möglichkeit (wie, wird nicht verraten) zur Mutation: Luton wird zum reißenden Werwolf! Die haarige Gestalt sorgt zwar für verstopfte Waschbecken und astronomische Friseur-Rechnungen – eröffnet Euch aber dafür ungeahnte Fahndungsmöglichkeiten. Als großer Wolfsmensch kann Luton nämlich zu jeder Zeit und an jedem Ort in den "Werwolf-Modus" wechseln. Der Vorteil:Jeder Schurke hat seine ganz eigene Duftnote – und die erkennt Euer tierischer Detektiv als farbige Nebelfetzen. So könnt Ihr z.B. ein besonders farbintensives Parfum wunderbar als eine Art "Peilsender" einsetzen, um den Weg eines Verdächtigen noch Stunden später verfolgen zu können. Verschiedene Düfte können zudem in einer speziellen Ablagekartei "archiviert" werden – eine von vielen Innovationen, die Euch im letzten Spieldrittel noch den nötigen Motivations-Kick gibt. Auch technisch zeigen sich die britischen Entwickler mit "Discworld Noir" von ihrer besten Seite: Die typische Fjlm-Noir-Atmosphäre wird stimmungsvoll unterstützt – mit beschwingten Jazz-Stücken, teils wunderschöne Render-Szenarien und düstere Farbgebung.

Und für alle, die das PC-Original kennen: Die PlayStation-*Discworld* ist zwar deutlich gröber als der "große Bruder" (unsere Bilder zeigen PlayStation – und PC-Bildschirmauflösung im Vergleich) – trotzdem wurde das komplette Szenario erfolgreich herüber gerettet und alle Details vorlagengetreu auf die Konsole portiert. Ebenfalls interessant: Luton ist der einzige Charakter polygonaler Natur. Der Vorteil daran: Eure PlayStation muß nur für den Privatschnüffler 3D-Berechnungen ausführen (die restlichen Spielfiguren sind nämlich vorberechnet). Perfect konnten also das komplette "Polygon-Konto" in die Gestaltung Lutons investieren – und einen vorbildlich präsentierten Charakter ins dreidimensionale Leben rufen! ■



Einer der genialsten Augenblicke in Discworld Noir – die Begegnung mit dem Rattentod (im engl. übrigens "Grim Squeeker").

>> *Wer schon immer mal ein persönliches Zwiegespräch mit Tod führen wollte, kommt am neuesten Discworld-Streich nicht vorbei!* <<





Beim direkten Bildvergleich PC (links) gegen PlayStation (rechts) sticht sofort die geringere Auflösung ins Auge – so wie auf dem großen grauen Bruder könnte Discworld Noir höchstens auf dem Dreamcast aussehen.

fun meint:

"Für Point & Klick-Adventures gibt es drei wichtige Kategorien: Story, Rätsel-Logik & Atmosphäre – und Discworld Noir stellt in diesen Punkten so einige Genre-Vertreter in den Schatten. Die für Discworld-Verhältnisse eigentlich gar nicht so ungewöhnliche Story zieht in Bezug auf plötzliche Wendungen, gezielte Fehlinformationen und einen packenden Showdown wirklich alle Register - und weckt in jedem Spieler den Hobby-Detektiv. Die Rätsel wurden im Vergleich zu den beiden abstrusen Vorgängern "entschärft" und sind nun auch ohne Kenntnis der Pratchett-Romane zu lösen – dabei bleiben sie immer fair und logisch nachvollziehbar. Die Genre-Neuerungen (Wolfsgestalt und Notizblock) sind schlichtweg genial und steigern den Motiviationspegel zusätzlich: Luton wächst Euch einfach ans Herz – und Ihr wollt unbedingt wissen, wie seine Geschichte ausgeht. Warum bei all diesem Lob keine Zehn? Darum: Erstens ist Discworld Noir gerade für Genre-Einsteiger eine viel zu harte Nuß! Wenn er in einem dunklen Raum ein winziges Beweisstück finden soll, beißt selbst der geduldigste Spieler irgendwann herzhaft in die PlayStation-Maus. Womit wir auch schon beim zweiten Kritikpunkt sind: Das Handling. Wer keine PlayStation-Maus im Peripherie-Fundus hat, braucht gar nicht erst loszulegen: Besonders, wenn Ihr kleinere Objekte anwählen wollt, treibt Euch die digitale Steuerung an den Rand des Wahnsinns (die analoge Variante wird – für uns unverständlich - nicht unterstützt). Falls Euch der Ausflug in die Scheibenwelt den Mauskauf nicht wert ist, könnt Ihr getrost einen Punkt von der Spielspaß-Wertung abziehen. Dritter und letzter Kritikpunkt ist die deutsche Sprachausgabe – derweil die Nebencharaktere durch die Bank weg mit passender Stimme überzeugen, klingt Hauptcharakter Luton "nur" mäßig. Trotzdem gilt: Wer schon immer mal ein persönliches Zwiegespräch mit Tod führen wollten, kommen am neuesten Discworld-Streich sowieso nicht vorbei! (oder mit Tods Worten: KAUFEN!)"



1 Spieler

Memory Card 3 Blöcke

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Profis

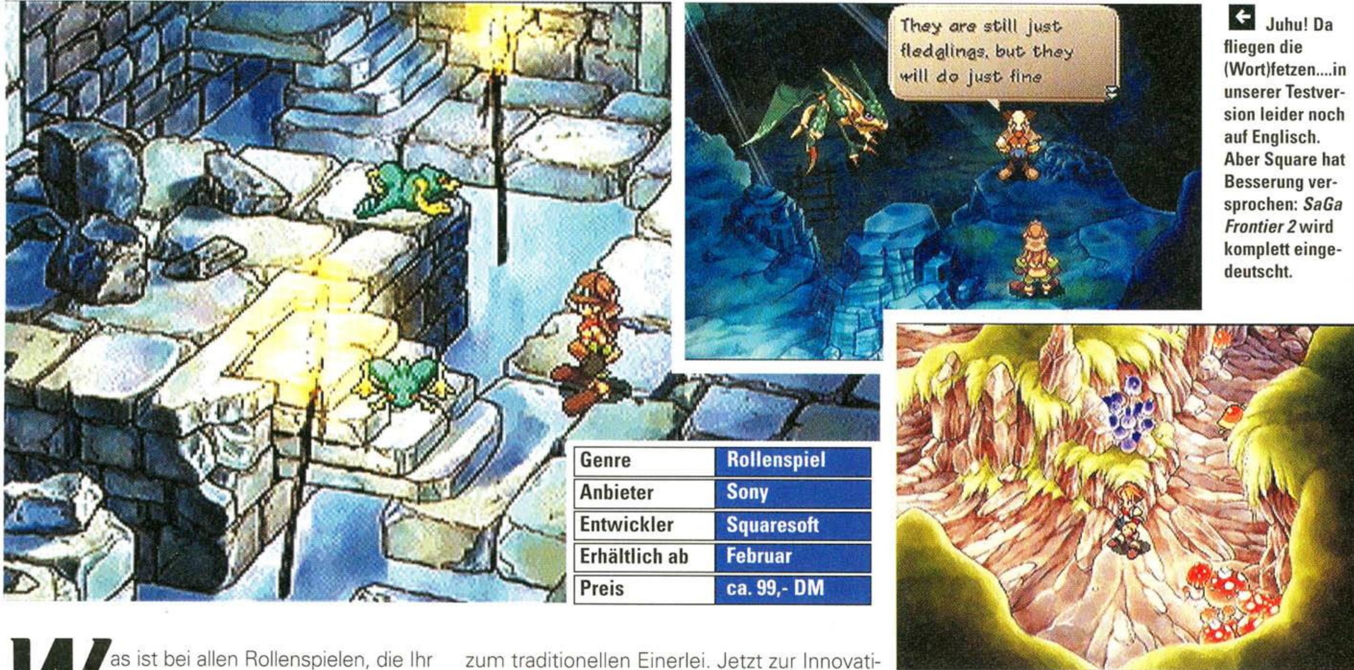
Play Station-Maus





SaGa Frontier 2

Ihr habt vom üblichen Rollenspiel-Einerlei genug? Ihr sucht die große Innovation? Dann kann Euch Squaresoft weiterhelfen: Saga Frontier 2 ist nicht nur besonders detailverliebt – sondern auch ganz besonders ungewöhnlich. Laßt Euch überraschen...



Juhu! Da fliegen die (Wort)fetzen....in unserer Testversion leider noch auf Englisch. Aber Square hat Besserung versprochen: *SaGa Frontier 2* wird komplett eingedeutscht.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 99,- DM

Was ist bei allen Rollenspielen, die Ihr kennt, das Gleiche? Den gestandenen Genre-Freunden unter Euch fällt die Antwort nicht schwer: Ihr vertrimmt Spielzug für Spielzug polygonales oder zweidimensionales Comic-Getier, wählt aus einem Sammelsurium von Menü-Punkten (Man nehme Optionen wie Angriff, Verteidigung, Gegenstand anwenden, Magie einsetzen – und fertig ist das Kampf-Design!), heimst tüchtig Erfahrungspunkte ein – und flickt Eure Mitstreiter nach geschlagener Schlacht mit Heiltrank oder Zauberwerk wieder zusammen. So viel zum traditionellen Einerlei. Jetzt zur Innovation: Auch wenn der Einstieg in Squares schöne neue Rollenspielwelt ein schwerer ist ("Hä, was ist denn das?") – wer die ersten Berührungsängste überwunden habt, der wird mit dem fantasievollsten Spielerlebnis der letzten fünf Rollenspiel-Jahre belohnt. Saga Frontier 2 trumpft weder mit der brachialen Effekt-Kulisse eines Final Fantasy auf, noch kann es mit der Komplexität von Grandia (NTSC-Test auf den Seiten 90 bis 92) konkurrieren – dafür bringt es dem altbackenen Genre die dringend nötigen Neuerungen. Die fangen bei der Gestaltung des Kampfsystems an (siehe Kasten) – und hören beim Outfit der märchenhaften Spielwelt auf: *SaGa Frontier 2* setzt wie die Super-NES-Vorgänger (*Romancing SaGa 1-3*) vor allem auf Charakter-Design und epischen Erzählstil – so verträumt und märchenhaft präsentiert, daß es den Fantasy-Liebhabern unter Euch die Sprache verschlägt. Wo andere Rollenspiele schön sind, da ist *SaGa Frontier 2* ein Kunstwerk. Wo andere Rollenspiele eine packende Story haben, da ist *SaGa Frontier 2* ein Meilenstein interaktiver Erzählkunst. Hier ist jede Hintergrund-Grafik (durchgehend Aquarelle) und jede Dialogbox ein Meisterstück – kurzum: Aus dem Medium Rollenspiel wird ein rollenspielerischer Spaziergang, so leicht und so beschwingt, daß Ihr alles andere um Euch herum vergeßt. Zuckersüße Charaktere (stammen übrigens aus der digitalen Feder von Tomomi Kobayashi – der schon die Figuren für *Ogre Battle, Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics* und *Dew Prism* gepinselt hat), tragische Heldenschicksale – hier begegnet Ihr großen Gefühlen, wo Ihr geht und steht. Aber es kommt noch besser: Ein Vorzeige-Stück hat den Square-Designern nicht gereicht – stattdessen hatten die Damen und Herren Entwickler so viel überschüssige Energie unter dem Nippon-Pony, daß sie gleich zwei Handlungsstränge auf die CD gepackt haben. Die eine Geschichte schildert die Abenteuer von Dungeon-Ausflügler und

>> Hier wird grandiose Präsentation mit viel Innovation gepaart. <<

Wer kämpft, der bleibt

Fragen, die jeden kämpfenden Rollenspieler beschäftigen:

1. "Sehe ich die Monster, bevor sie mich angreifen?"
fun: Ja. Zufallsbegegnungen wie in *Final Fantasy* kennt der SaGa-Held nicht (Uff!). Die Monster überfallen Euch nicht aus heiterem Himmel – sondern kriechen wie Eure Charaktere als animierte Sprite-Protagonisten durch die Polygon-Pampa. Kommt's zur Konfrontation, dann wird zum Kampfbildschirm umgeblendet.

2. "Was sind meine wichtigsten Werte?"
fun: Die Statistik ist nicht sonderlich umfangreich – aber dafür um so ausgefeilter. Neben den obligatorischen Hitpoints gibt's Lifepoints, Weaponpoints und Spellpoints – außerdem findet Ihr in Eurem Charakter-Fenster eine ganze Reihe von Elementar-Icons wie Feuer, Wasser, Erde, Luft und Donner. Die braucht Ihr für den Einsatz von Magie und Spezialfähigkeiten.

3. "Magie und Spezialfähigkeiten? Wie bekomme ich die?"
fun: Hier liegt Squares wichtigste Neuerung. Vor den meisten Kämpfen habt Ihr die Wahl zwischen einem Duell und einem Gruppenkampf. Beim Duell kämpft ein Gruppenmitglied Eurer Wahl gegen ein Monster: Ihr kombiniert unterschiedliche Attacken (kosten Weaponpoints oder Spellpoints) – und entdeckt so mit ein bißchen Glück eine Kombo. Der Vorteil: Jede Kombo wird im Charakter-Menü unter "Arts" verzeichnet – und kann hier für den nächsten Gruppenkampf aktiviert werden, ganz ähnlich wie Rüstungen oder Waffen mit dem klassischen "Equip"-Befehl. Also: Wer viele Spezialfähigkeiten lernen will, duelliert sich so oft wie möglich!

4. "Hört sich cool an. Aber wie bekomme ich verlorene Hitpoints zurück?"
fun: Ziemlich ungewöhnlich: Zwischen den Kampfrunden könnt Ihr Eure Figuren komplett regenerieren – das funktioniert allerdings weder über Magie noch Gegenstände, sondern mit Lifepoints. Jede Regeneration kostet einen Lp....

5. "Und wenn ich alle Lifepoints verloren habe....?"
fun: Dann gehen Dir die Hitpoints schneller aus, als Du gucken kannst. Und ohne Hitpoints....Abenteuer Ende! Aber keine Sorge: Square sei Dank kannst Du überall und jederzeit abspeichern. Aber das Beste: Wenn Du Deinen Spielstand lädst, fängst Du genau dort wieder an, wo Du aufgehört hast.....oder wo Dich das Zeitliche gesegnet hat, je nachdem. Wie im PC-Rollenspiel eben....



Wer tüchtig Kombos trainieren will, der entscheidet sich vor Kampfbeginn für ein Duell – und trägt es von Mann zu Monster aus! Hier seht Ihr, wie Fürstensohn Gustave eine Angriffs-Serie zusammenstellt – und dem Nippon-Gezücht anschließend sein Zweihandschwert über die Bitmap-Birne zieht.

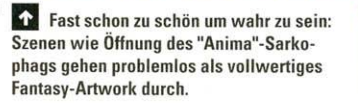






Macht sich magisch Luft: Das Schoßmonster von Erzfeind Alexei setzt Euch mit einem flächendeckenden Angriffszauber zu.





Fast schon zu schön um wahr zu sein: Szenen wie Öffnung des "Anima"-Sarkophags gehen problemlos als vollwertiges Fantasy-Artwork durch.

Meister-Metzler Will Knights, die andere macht Euch mit Königssohn Gustave bekannt. Der eine möchte den Tod seines Vaters rächen, der andere will seinen alten Herrn über den Jordan befördern: Will war Daddys liebstes Kind – Gustave wurde ausgestoßen und enterbt. Jetzt will der ungeliebte Fürstensohn sein rechtmäßiges Erbe zurück...wenn nötig, mit Gewalt. Zwei Schicksale und zwei Handlungsstränge, in die Ihr – ganz nach Wunsch – abwechselnd eintauchen könnt. Berührungen zwischen den beiden – zeitlich parallel angelegten – Plots gibt's nur wenige, aber immerhin tummeln sich beide Sprite-Heroen in der gleichen zauberhaften Fantasy-Kulisse. Städte, Wüsten, Wälder und finstere Verliese: Will und Gustave laufen sich selten über den Weg – aber sie laufen über den selben Grund und Boden, überqueren die selben Brücken, bewundern die selben Prachtbauten....und gelegentlich halten sie sogar ein Schwätzchen mit dem selben Informanten. Das Interessante daran: In der Rolle des einen Charakteres erlebt Ihr die *SaGa-Frontier*-Welt aus der Sicht eines Bürgers, schlüpft Ihr dagegen in die Haut des anderen, ändert sich Eure Sicht der Dinge auf drastische Weise – und Ihr erfahrt, wie es auf der Seite der Machthaber zugeht. Um so mehr wächst Euch "Eure Heimat" ans Herz: Ihr nehmt Teil am Schicksal Eures Alteregos und seiner Welt wie in keinem anderen Rollenspiel, jede Stadt, jedes Haus und jeder einzelne Baum wachsen Euch regelrecht ans Herz. Aber warum bloß? Keine Frage: Das Geheimnis der Designer liegt in der märchenhaft schönen Optik verborgen. Wo Euch andere Rollenspiele mit sterilem Render-Zierwerk langweilen oder im handelsüblichen Baukasten-Prinzip zusammen geschustert werden (hier ein Baum, dort ein Fels), da erforscht Ihr in *SaGa Frontier 2* Fantasy-Kunstwerke der edelsten Sorte. Stellt Euch vor, Ihr schlagt als Zehnjähriger einen auf hochglanz polierten Märchenband auf und bleibt Seite für Seite auf's Neue an den verträumten Aquarell-Illustrationen kleben. Wenn Ihr ein neues Saga-Frontier-Szenario entdeckt, fühlt Ihr Euch ganz ähnlich...Ihr kommt einfach nicht mehr vom TV-Schirm los. Nur schade, daß auch die konkurrenzlosen Saga-Sets an der für Rollenspiele üblichen Interaktivitäts-Armut kranken: Wo Ihr in Grandia fast jedes einzelne Element genau in Augenschein nehmen, in die Hand nehmen oder wenigstens umrennen könnt (Klirr!), seid Ihr in *SaGa Frontier* meistens passiv – ein Zuschauer, der sich über eine einzigartige Geschichte freut, aber viel zu selten eingreifen darf. Naja – Square-Fans sind's gewohnt: Hier wird grandiose Präsentation mit viel Innovation gepaart....aber einige der elementarsten Abenteuer-Zutaten fehlen. Viel Dramatik, aber wenig Dynamik... ■

>> *Das Geheimnis der Designer liegt in der märchenhaft schönen Optik verborgen.* <<

Alternativen

Star Ocean - The Second Story

(Test in fun 08/99, Wertung: 8 von 10)



Skurril, aber gut: Wie *SaGa Frontier 2* setzt *Star Ocean* vor allen anderen Dingen auf Charekter-Design und Handlungs-Finessen. Hier wurden zum ersten Mal gerenderte Hintergründe mit gezeichneten Anime-Kopffüßlern kombiniert: Das Resultat ist gewöhnungsbedürftig, kann aber besonders die Detail-Versessenen unter Euch begeistern.

Lunar Silver Star Story Complete

(Test in fun 08/99, Wertung: 8 von 10)



Zuckersüß und irre komplex: Das Vorzeige-Stück der Grandia-Macher ist bereits ein Stück Konsolen-Geschichte – die erste Version erschien bereits zu seligen 16-Bit-Zeiten (für den CD-Aufsatz von Segas Mega-Drive) und überzeugte als eines der ersten Rollenspiele mit hochwertigen Zeichentrick-Einlagen. Die technisch (dezent) überarbeitete 32-Bit-Umsetzung ist zwar nicht mehr ganz zeitgemäß – aber besonders für Liebhaber noch immer den Ausflug wert.

fun meint:

"Hä? Was ist das denn? Wie funktioniert das? Wo bin ich...und überhaupt: Was soll das alles?" so oder so ähnlich schallten die ersten Hilfeschreie aus dem Tester-Büro....dicht gefolgt von der *SaGa-Frontier*-CD, denn die wurde Sekunden später brutal aus der PlayStation gerissen und quer über den Korridor gefeuert. "So, das Spiel kriegt eine 4!" So viel zum ersten Eindruck des Kollegen Bannert....ob er wohl schlecht gelaunt war? Aber keine Sorge: Ein Anruf bei Squaresofts verantwortlichem Product Manager hellte Roberts Stimmung schnell auf. Freundliche Argumentation ("Was eine 4? Hast Du schon mal was von der Yakuza gehört....?") und ein digitales Handbuch lieferte zwar keine erschöpfenden....aber immerhin ausreichende Informationen. Soll heißen: Wer sich mit *SaGa Frontier 2* auseinandersetzen möchte, der sollte viel Zeit und Geduld mitbringen. Zwar hat Robert von beidem nicht sonderlich viel – aber trotzdem hat es unser Rollenspiel-Spezialist geschafft. Und sieh einer an: Nach einem Wochenende *SaGa Frontier 2* wollte er gar nicht mehr aufhören! ("Bitte, bitte...nur noch dieses eine Dungeon...") Also, ehe wir lange drum herum schreiben: Wenn Ihr weder japanischen Anime-Einschlag noch (extrem) zeitaufwendige Menükloppe scheut, dann greift zu. Könnte sonst sein, daß Euch das Vorzeige-Stück einer auslaufenden Rollenspiel-Generation durch die Lappen geht...."

Wertung	
GRAFIK	9
HANDLING	6
SOUND	7
SPIELDESIGN	9
SPIEL SPASS	9

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis



MARO

VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Titel	Preis
Entrapment (Verlockende Falle)	69,90
Austin Powers 2	69,90
The Thin Red Line	69,90
Saving Private Ryan (Limited)	69,90
The Blairwitch Project	69,90
Existenz	69,90
Carrie 2 - The Rage	69,90
Desert Heat 2 (Van Damme)	69,90
The 13th Floor (Emmerich)	69,90
From Dusk Till Dawn 2	69,90
The Mummy	69,90
The Matrix	69,90
Ravenous	69,90
Corruptor	69,90
Cruel Intentions (Eiskalte Engel)	69,90
True Crime (C. Eastwood)	69,90
Virus (auch DTS)	69,90
Nightmare 1-8 Box (Limited)	299,90



SEGA DREAMCAST

Titel	Preis
Dreamcast Pal	489,90
Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90
Dynamite Cop	89,90
Formel 1 98	109,90
ohne Gun	89,90
Incoming	99,90
Pen Pen	99,90
Powerstone	89,90
Racing Sim	79,90
Sega Rally 2	109,90
Sonic Adventures	89,90
Soul Calibur	109,90
Tokyo H. Battle	79,90
Worldwide Soccer	99,90
WWF Attidude	99,90



Titel	Preis
Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90
Air Force Delta	69,90
Blue Stinger	99,90
Buggy Heat	99,90
Cool Boarders	69,90
Gundam	49,90
Marvel v. Capcom	69,90
N.J. Pro Wrestling	49,90
Power Stone	69,90
SF Zero 3	69,90
Tetris	49,90
Tokyo H. Battle	49,90





Titel	Preis
Neo Geo Pocket	99,90
Neo Geo P. Color	199,90
K.O.F. R1	49,90
Tennis	49,90
Baseball Stars	49,90
Neo Geo Cup 98	49,90
Samurai S.	49,90
Puzzled	49,90
PacMan Color	99,90
Turf Masters C.	99,90
Metal Slug	99,90
K.O.F. R2 Color	99,90
Tennis Color	99,90
Fatal Fury Color	99,90
Crush Roler	99,90



Maske	Preis
YODA MASKE	129,90 DM
FREDDY MASKE	99,90 DM
HANDSCHUH	49,90
SCREAM ANZUG	99,90 DM
EMPEROR MASKE	129,90 DM
EWOK MASKE	129,90 DM
STORMTROOPER HELM	149,90 DM
TUSKEN RAIDER MASKE	119,90 DM
JASON DELUXE	99,90 DM
JASON	39,90 DM
MICHAEL MYERS	79,90 DM
SPAWN CYBER VIOLATOR	79,90 DM
HORROR L.FACE MASKE	79,90 DM
SCREAM 2 MASKE	39,90 DM
VADER HELM	149,90 DM
BOBA FETT HELM	149,90 DM

Abbildung ähnlich

DVD VIDEO

699,90 DM

YAMAKAWA AVPhile 715
CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output
DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD,
MP3 CD PLAYER

DAS MARO TEAM BEDANKT SICH BEI ALLEN KUNDEN & FREUNDEN FÜR IHRE TREUE UND WÜNSCHT IHNEN EIN SCHÖNES WEIHNACHTSFEST UND EIN ERFOLGREICHES JAHR 2000 !

Stuttgart – MARO VIDEOSPIELE – Marienstr. 23, 70173 Stuttgart, Tel. 0711 221 422, Fax 0711 221 425

Ulm – MARO VIDEOSPIELE – Zeitblomstr. 31, 88073 Ulm, Tel. 0731 6020 755, Fax 0731 6020 756

Reutlingen – MARO VIDEOSPIELE – Karlstr. 1, 72764 Reutlingen, Tel. 07121 320 014, Fax 07121 320 045

Erlangen – MARO VIDEOSPIELE – Göthestr. 32, 91054 Erlangen, Tel. 09131 816 880, Fax 09131 816 881

Ludwigsburg – MARO VIDEOSPIELE – Solitudestr. 3, 71638 Ludwigsburg, Tel. 07141 902 242

Nürnberg – STAGE 1 – Glogauer Str. 30/98, Frankencenter, 90473 Nürnberg, Tel. 0911 800 2886

Hamburg – N.R.G. – Mundsburger Damm 54, 22087 Hamburg, Tel. 040 255 663

Magdeburg – MEGA LAND – Raiffeisenstr. 23, 39112 Magdeburg, Tel. 0391 621 2347

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 200,- DM SIND VERSANDKOSTENFREI










TECHNO SPAWN - 39,90 DM

TEKKEN 3 - 19,90 DM

CRASH BANDICOOT 3 - AB 29,90 DM

DIDDY KONG RACING - 39,90 DM

X-FILES - 29,90 DM

AB 29,90 DM

19,90 DM

FINAL FANTASY 8 - 39,90 DM

RESIDENT EVIL AB 19,90 DM



RESIDENT EVIL AB 34,90 DM



24,90 DM

34,90 DM











29,90 DM | 99,90 DM | 149,90 DM | 49,90 DM | 69,90 DM | 29,90 DM

FIGUREN AKTION : 6 FIGUREN NACH WAHL : 189,90 DM



ALLE WEITEREN FIGUREN & STATUEN FINDEN SIE IM INTERNET UNTER :

http://www.maro-gmbh.com



39,90 DM | 69,90 DM | 99,90 DM | 99,90 DM | 99,90 DM

METAL GEAR SOLID *PREMIUM PACK*

NUR NOCH 129,90 DM

ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK, METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!

AUSTIN POWERS, CRASH BANDICOOT 2, DARKSTALKERS, KISS, MARVEL SUPERHEROES, SPAWN 13 & 14, STAR WARS EP 1, TEKKEN 3 DELUXE, VIRUS, WILD WILD WEST, X-EN vs SF

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR



Tomorrow Never Dies

Bond... James Bond! Im neuesten interaktiven Abenteuer von 007 wird man weder geschüttelt noch gerührt.

Mit dem Maschinengewehr sind selbst Schaaren heranstürmender Feinde kein Problem.

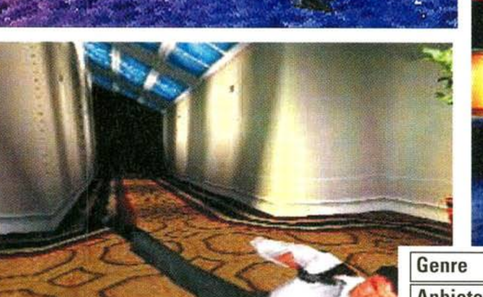




Sobald die Radarstation mit dem Laser angepeilt ist, kann sie vom MI6 vernichtet werden.

Zu Beginn der zweiten Mission müßt Ihr Fotos von wichtigen Waffensystemen des Gegners schiessen.

Zu einem Tänzchen mit Terry Hatcher sagt Bond natürlich nicht nein.

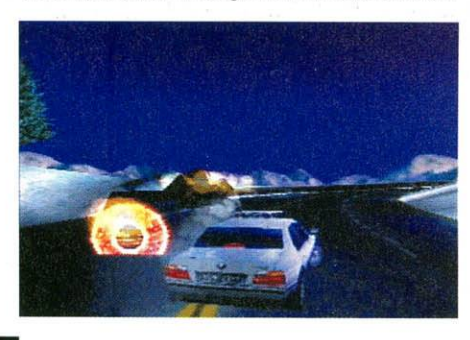


Genre	Action
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Black Ops
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Anfang Dezember läuft in den deutschen Kinos der neue Bond-Film "Die Welt ist nicht genug" an. Auf der heimischen PlayStation kommt zum Weihnachtsgeschäft erst der Vorgänger zum Zuge. Unter den Fittichen von Electronic Arts entwickelte Black Ops Entertainment einen action-lastigen Third-Person-Shooter. Mit dem indizierten Vorgänger hat die vorliegende Review-Fassung so gut wie nichts mehr gemein. In *Tomorrow Never Dies (TND)* geht es nicht mehr primär darum, so unauffällig wie möglich das gegnerische Terrain zu infiltrieren, sondern weit mehr um action-betontes Erledigen von Missionszielen.

>> "Mit dem indizierten Vorgänger hat die vorliegende Review-Fassung so gut wie nichts mehr gemein.".<<

Über insgesamt zehn Einsätze hinweg schlüpft man zu diesem Zwecke in die virtuelle Haut des bekanntesten Spions seiner Majestät. Wie im Film besteht das ultimative Ziel in der Vernichtung von Elliot Carver, einem größenwahnsinnigen Medienmogul, der ganz unverblümt nach der Herrschaft über die Welt greift und dafür sogar bereit ist, einen dritten Weltkrieg anzuzetteln. Wir sehen unseren Charakter immer aus der Sicht einer leicht hinter ihm plazierten, mobilen Kamera. Nur wenn man ganz nahe an ein Gebäude herankommt oder sich in engen Gängen bewegt, wird herangezoomt und man betrachtet das Geschehen quasi durch die Augen von 007. Neben seiner Walter PPK kann Bond noch eine Reihe anderer Waffen verwenden, immer vorausgesetzt, er hat gerade die passende Munition zur Hand. Je nach Mission benutzt man eine Vielzahl von Gimmicks wie ein Laserzielrohr, einen Fotoapparat oder ein Infrarotsichtgerät. Den meisten Teil der Zeit ist man jedoch damit beschäftigt, sich die vielen lästigen Schergen vom Hals zu schaffen. Zimperlich ist 007 dabei nicht gerade. Ob mit einem schlichten Kopfschuß oder einer hochexplosiven Tonne in direkter Nähe, die Feinde in diesem Spionagekrimi haben nichts zu lachen. Nach jedem Auftrag darf gespeichert werden, was sich besonders aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrad als überaus hilfreich erweist. Für alle Freunde der Statistik gibt's nach jedem Stage eine Aufstellung zu den Treffern, der benötigten Zeit und dergleichen mehr. ■



fun meint:

„Schade, aus *TND* hätte man weit mehr machen können und, genau genommen, auch müssen. Nüchtern betrachtet ist es ein lustlos runterprogrammiertes Third-Person-Actiongame, bei dem weder die Optik noch das Spieldesign zu echten Begeisterungsstürmen hinreißen. Als wirklich gelungen darf eigentlich nur der Soundtrack bezeichnet werden. Tallaricos Truppe hat wie gewohnt gute Arbeit abgeliefert und unzählige Variationen der Bond-Themes aus der PlayStation heraus gekitzelt. Die Missionen spielen sich "dank" ruckelnder Darstellung und hakeliger Steuerung extrem zäh und das richtige Geheimagenten-Flair will einfach nicht aufkommen. Dazu bewegt man sich dann doch zu offensichtlich auf dem feindlichen Gelände und beseitigt seine Gegner eher wie in einem Schwarzenegger-Film als in einem geschmeidigen Bond-Streifen. Fazit: Ausgesprochene Fans dürften trotz der angesprochenen Mängel ihre Freude mit diesem Bond haben, alle anderen können auf diese 007-Version verzichten."

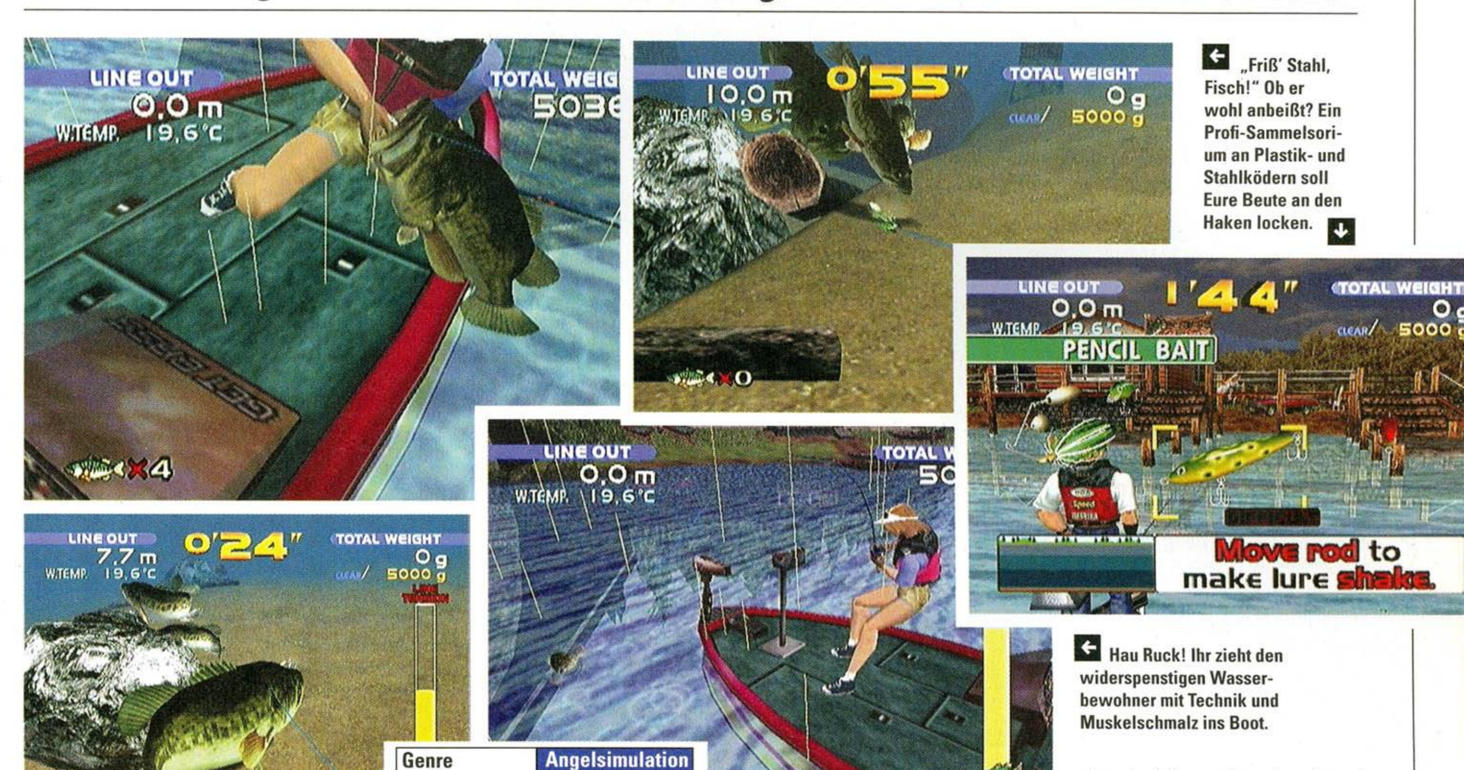


1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene

Dreamcast

Bass Fishing

Fischermanns Fritze fischt frische Fische: Diesmal mit fernöstlichem Spielhallen-Werkzeug und aufwendigem 3D-Beiwerk. Mit "Bass Fishing" zieht Ihr einen dicken Fisch an Land!



„Friß' Stahl, Fisch!" Ob er wohl anbeißt? Ein Profi-Sammelsorium an Plastik- und Stahlködern soll Eure Beute an den Haken locken.

Hau Ruck! Ihr zieht den widerspenstigen Wasserbewohner mit Technik und Muskelschmalz ins Boot.

Genre	Angelsimulation
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

"Fischi, Fischi, Fischi..." ...sagte schon der biblische Jonas, als er sich an einem sonnigen Sonntagmorgen zum Angeln an den Fischweiher hockte und einen armen, unschuldigen Wurm auf den rostigen Haken spießte...(das war, bevor ihn der Wal verschluckte). Denn: In alten Zeiten hieß es nicht nur "Fleisch im Topf!" – auch "Fisch in der Pfanne!" war ein geläufiges Motto. Und weil es schon damals einfach zu viel Spaß machte, Meister Barsch an Land zu ziehen und ihm das Gehirn aus dem schuppigen Schädel zu dreschen, hat man die hohe Kunst des Angelns heute zum Sport kultiviert. Aber keine Angst! Ganz so martialisch und grausam, wie es hier klingt, ist Segas Dreamcast-Einstand in die wunderbare Welt des Wettangelns dann doch nicht – viel mehr geht es um die Sonnenseiten des Fischfangs, darunter vor allem Großvaters Liebstes: nämlich Spiel, Spaß und (Ent)Spannung (...und als Gipfel des sportiven Genusses noch eine gemütliche Pfeife dazu). Fast so gut wie Kinderüberraschung!

Daß der moderne Angelsport mit dem klassischen Bild von Fischers Fritze aber nur noch herzlich wenig gemein hat, das wird dem Sega-Fischer schnell klar: Aus der antiquierten Angelrute sind hoch-getunte Hi-Tech-Geräte geworden, aus dem glibberigen Lebend-Lockvogel (zu deutsch: Wurm) stylische Kunst-Köder und aus dem entspannenden Zeitvertreib ein regelrechter Krieg. Frei nach dem Motto "Gib diesem Fisch keine Chance!" pilgern Fischersmann bzw. Fischersfrau (in hautengen Jeans oder feschem Regen-Cape – je nach Witterung) zu einem der dreidiemnsionalen Fischgründe, um den Barsch ihrer Träume an Land zu ziehen. Der sollte möglichst viele Pfund wiegen – und jede Menge neidische Blicke von der (nach Punkten ausgestochenen) Konkurrenz auf sich ziehen. Aber so ein "Super-Barsch" will erst mal aufgestöbert werden: In offenen Gewässern und bei schönem Wetter findet Ihr meistens nur seine kleinen Geschwister. Wer dagegen einen ganz besonders fetten Fang machen will, der muß nicht nur ein Meister der Köderwahl sein, sondern außerdem jede Menge Geduld mitbringen: Denn Gevatter Fisch macht es sich mit Vorliebe im Schatten eines Bootsstegs oder in einer schummrigen Höhle bequem – eben genau dort, wo ihm keine aufdringlichen "Fisch-Fresser" Haken durch die Eingeweide treiben. Aber was ein echter Fischersmann ist, der spürt auch den cleversten Barsch auf, zieht das zig Kilo schwere Urviech mit viel Technik und Muskelschmalz ins Boot – oder läßt den Fang seines Lebens entwischen und hält anschließend frustriert den Kopf unter Wasser. Glück für Euch, das Sega der Heim-Umsetzung ihres Angel-Automaten eine komfortable Spielhallen-Ausstattung spendieren und Euch das Angler-Dasein so erheblich erleichtern: Mit der beiliegenden Plastikangel (mitsamt todschicker Kurbel) findet Ihr Euch in den dreidimensionalen Arcade-Gewässern im Nu zurecht. Einfach ausholen, auswerfen und (mitunter sehr viel) später wieder einholen – wie im echten Leben! ■

fun meint:

"Die Japaner sind schon ein komisches Völkchen...gehen zum Angeln in die Spielhalle! werden sich jetzt die Angelmuffel unter Euch denken. Tatsächlich ist der digitale Angelsport bisher nur in Fernost zu finden: Mit "Bass Fishing" (in Japan "Get Bass") unternimmt Sega den ersten mutigen Versuch, den asiatischen Konsolen-Sport auch in Europa zu etablieren. Die Chancen stehen gut: "Bass Fishing" ist im Moment DIE Vorzeige-Variante des feucht-fröhlichen Bildschirmtreibens, kommt mit famosen Angel-Controller daher, geht leicht von der Hand und ist derartig "exotisch", daß es auch eingefleischte Ballermänner an den TV-Schirm zieht. In der ersten Stunde wollt Ihr es "nur eben mal ausprobieren", in der zweiten sucht Ihr schon fachmännisch den geeigneten Köder heraus, in der dritten Stunde erklärt ihr den Kampf gegen den dicken Brücken-Barsch zur persönlichen Ehrensache, und nach nur vier Stunden seid Ihr Fishermans bester Freund. Kein Wunder: Segas Fischerfreuden portieren das wässrige Lockspiel zum ersten mal unter die Wasseroberfläche – und simulieren mit viel Detailliebe eine richtige, kleine Unterwasserwelt."



1-2 Spieler

VMU 50 Blöcke

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Für Anfänger bis Profis



Fighting Force 2

Wir befinden uns im späten 20. Jahrhundert, die Welt dieser Tage wird von den Trans-Global-Corporations beherrscht und alles hat seinen Preis – sogar das Gesetz.



Schöne neue Welt – hinter den Rauchschwaden verbirgt sich übrigens ein Sonnenuntergang!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM



Wie so oft kann auch hier die Gegner-KI nicht überzeugen, scheinbar war bei all der Grafikpracht kein Platz mehr fürs virtuelle Köpfchen übrig.

Unbemerkt vom Rest der Bevölkerung finden unsichtbare Kriege zwischen den im Untergrund agierenden SI-Cops und den gigantischen Unternehmen statt. Diese SI-Cops sind die einzige noch verbliebene Instanz, die sich dem immer größer werdenden Einfluß der weltumfassenden Organisationen entgegenstellt. Sie sind gezwungen, im Dunkel zu agieren und operieren mit Guerilla-Taktik außerhalb des Systems – ihr Motto: "Taten statt Worte".

>>Das männliche Tomb-Raider-Pendant scheint (zumindest in optischer Hinsicht) gefunden – neben einem muskulösen Körperbau hält Hawks Sitzfleisch dem gefürchteten Apfel-Vergleich stand!<<

Mitten in dieser düsteren Zukunftsvision übernehmt Ihr die Kontrolle über den SI-Cop Hawk Manson, der den Auftrag erhält, die Machenschaften der Nakameshi-Corporation zu vereiteln. Diese züchten im heimischen Labor nämlich eine neue genetische Biowaffe heran, deren Einsatz Ihr mit aller Macht verhindern müßt. Nach dem atmosphärischen Intro geht es ohne weitere Umschweife ab ins Spiel, wo man per Helikopter am Haupteingang der Nakameshi-Corporation abgesetzt wird. Schon kurz nach Spielbeginn fällt auf, daß vom technisch eher mäßigen Vorgänger (glücklicherweise) nur noch der Name Eurer Spielfigur übrig geblieben ist: Die Kameraperspektive befindet sich nun direkt hinter Hawk – außerdem spielt der Einsatz diverser Waffen eine wesentlich stärkere Rolle. Neben recht plumpem Metzelwerkzeug wie Messer, Axt oder Stahlrohr findet man in herumstehenden Kisten oder Schränken auch elegantere Lösungen in Form von Granaten, Maschinenpistolen oder der allseits beliebten Schrotflinte. Dank aktivierbarer Ego-Perspektive und Laserpointer arbeitet man damit bald genauer als jeder Chirurg – wobei auf übertriebene Gewaltdarstellung oder Blutfontänen glücklicherweise verzichtet wurde. Natürlich beherrscht unser Held auch noch die aus dem Vorgänger bekannten Martial-Arts-Künste, doch aus einem unbewaffneten Nahkampf mit mehreren Gegnern kommt man im zweiten Teil wesentlich seltener als Sieger hervor. Hawks Kampf-, Sprint- und Kletteranimationen sind den Entwicklern gut gelungen, ganz nach dem Willen des Spielers beeindruckt er mit Rückwärtssaltos, Seitenrollen und dynamischen Kick-Kombos. Was besonders die wenigen weiblichen Spieler freuen dürfte: Das männliche *Tomb-Raider*-Pendant scheint (zumindest in optischer Hinsicht) gefunden – neben einem muskulösen Körperbau hält Hawks Sitzfleisch dem gefürchteten Apfel-Vergleich stand! Wesentlich wichtiger für den gemeinen Spieler sind natürlich die Möglichkeiten zur Interaktion mit der Umgebung und hier hat man sich bei Core Design wahrlich nicht lumpen lassen. So ziemlich alles Sichtbare kann entweder zerstört oder benutzt werden: Das Treten eines Kopierers läßt Papier aus dem Einzugsfach regnen, aktivierte Alarmlämpchen verabschieden sich nach gezieltem Beschuß mit elektrischem Funkenregen und sogar Bürostühle bekommen bei entsprechender "Hilfestellung" schnell den Drehwurm. ■





Ganz wie Genre-Kollegin Lara muß auch Hawk so einige Fallen überleben.

Wie spät nachts am Hauptbahnhof: Ein kurzer Tritt, und schon lockt eine kostenlose Portion des ungesunden Brausesaftes.



„*Fighting Force 2* hat uns wirklich überrascht! Die komplette spielerische Neugestaltung steht dem Nachfolger äußerst gut zu Gesicht, statt stupiden Raum-für-Raum-Kloppereien bieten sich dem Spieler ausbalancierte Action-Einlagen mit Adventure-Touch. Besonders die Grafik konnte durch ihre Detailverliebtheit und die sehr schön anzuschauenden Licht- und Explosionseffekte begeistern (noch nie haben wir einen Computermonitor schöner zerbrutzeln sehen). Allerdings herrscht auch im späten 20.Jahrhundert nicht nur eitel Sonnenschein, denn zusammen mit der *Tomb Raider*-Perspektive hat man leider auch die damit verbundenen Clipping-Fehler und den oft falsch plazierten Kameramann übernommen. Trotzdem gefällt uns Hawks Version optisch besser als die seiner Genre-Kollegin, denn die *Fighting-Force*-Welt wirkt durch ihre drehenden Ventilatoren, blinkenden Bildschirme und sprühenden Funken noch einen Tick lebendiger. Diese Authentizität wird bei der Geräuschkulisse fortgesetzt - statt einer stur ablaufenden Melodie setzten die Entwickler auf simple Hintergrund-Klänge, die sich zusammen mit den allgegenwärtigen Schritt-, Schuß- und Computergeräuschen zu einem atmosphärischen Ganzen fügen. Unsere Testversion war allerdings noch mit einigen Bugs belastet – sollte sich dadurch die Endwertung der endgültigen Verkaufsversion ändern, werden wir einen entsprechenden Nachtest in der nächsten Ausgabe abdrucken."

Wertung	
Grafik	9
Handling	7
Sound	9
Spieldesign	7
Spielspass	8

1 Spieler

Memory Card 1 Block

Sprachausgabe deutsch

Dual Shock

Texte deutsch

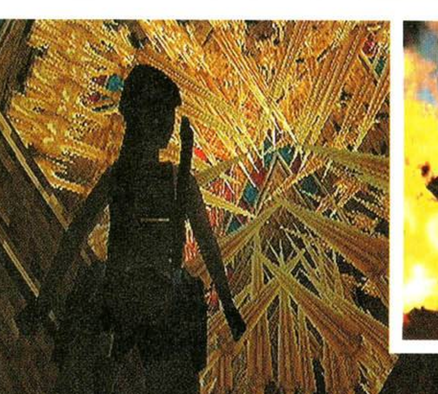
Für Einsteiger & Fortgeschrittene



Tomb Raider: The Last Revelation



Nach unzähligen Medien-Auftritten kümmert sich Lara endlich wieder um ihre Fans.





Die Qualität der Render-Zwischensequenzen wurde stark verbessert.

Tomb Raider Teens: Die 16-jährige Lara spielt Ihr leider nur im Turorial-Modus – schade, denn aus der Rückblick-Idee hätte man wesentlich mehr machen können!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Einen Schritt weiter und es gibt Aristokratin am Spieß – glücklicherweise ist das Speichern nun wieder jederzeit möglich!

Es ist jedes Jahr das gleiche Schauspiel: Kaum schwirren die ersten Schneeflocken durch die Luft, funkeln dem Videospieler im Schaufenster schon die neuesten Abenteuer von Lara Croft entgegen. Auch dieses Jahr müssen *Tomb-Raider*-Fans nicht auf Ihr digitales Lieblings-Babe verzichten, doch laut Eidos soll mit dem vierten Teil diesmal alles anders werden. Grund genug für Publisher Eidos, die jüngste Fortsetzung nicht zu numerieren – so heißt der vierte Teil schlicht und einfach *Tomb Raider: The Last Revelation*, ganz ohne Zahlenanhängsel.

>>Auch dieses Jahr müssen Tomb-Raider-Fans nicht auf Ihr digitales Lieblings-Babe verzichten. <<

Die erste große Veränderung zeigt sich gleich beim Spielstart, denn statt des üblichen Tutorial-Modus findet man sich plötzlich in der Haut einer sichtlich jüngeren Lara wieder. Die hier erst 16-jährige Hobby-Archäologin wird von ihrem Lehrmeister Werner Von Croy in Fallenkunde und Höhlenforschung unterrichtet, nebenbei lernt der Anfänger die einzelnen Fähigkeiten Laras kennen. Wie vor jedem neuen *Tomb Raider*-Teil hat sich die knackige Ar(s)chäologin nämlich ein paar Trainingseinheiten gegönnt - neben den schon bekannten Manövern kann sie nun auch um Ecken herum und Stangen hinauf klettern oder sich galant per Liane von Plattform zu Plattform schwingen. Am Schluß des Hindernis-Parcours muß Lara tatenlos zusehen, wie ihr Lehrmeister bei einem Unfall ums Leben kommt – anschließend geht es ohne Umschweife ins eigentliche Hauptspiel. Und das kann insbesondere durch seine überarbeitete Grafik-Engine beeindrucken. Obwohl die Level noch immer nach dem bekannten Bauklotz-Prinzip konstruiert sind, ziehen wunderschöne Gewölbe und gigantische Katakomben ruckelfrei am Spieler vorbei. Dunkle Ecken werden dabei von Fackeln oder Leuchtkörpern ganz unterschiedlich ausgeleuchtet, während Patronenhülsen nach einem Schußwechsel auf den Höhlenboden klimpern oder ins Wasser platschen. Lara selbst ist – allen Kritikern zum Trotz – mittlerweile zu einem vorbildlich ausgearbeiteten Videospiel-Charakter avanciert. Jedes Körperteil sitzt am richtigen Platz, überlappende Polygone-Glider oder kantige Gelenke sucht man vergebens. Dazu kommen geschmeidige Animationen und vielfältige Bewegungsmöglichkeiten – nur der düstere Seelenräuber Raziel ist noch eindrucksvoller. Inhaltlich ging man zu den Wurzeln zurück, so bietet *TR: The Last Relevation* knackigere Rätsel und weniger Gegner als die action-lastigeren Vorgänger - und kommt dem Ur-Tomb Raider damit ziemlich nahe. Zu sphärischen Klängen und klaren Sound-Effekten durchforstet Ihr in altbekannter 3rd-Person-Perspektive die vergessenen Katakomben Ägyptens und begegnet tödlichen Fallen und mordlustigen Grabwächtern in Form von Mumien, Wölfen und Skeletten. ■

Auch dieses Mal ist Lara wieder mit verschiedenen Vehikeln unterwegs.



fun meint:

"Nach ständigen Veränderungen am Spieldesign hat Lara endlich wieder zu ihrem Ursprung zurückgefunden. Die einzelnen Level-Abschnitte sind übersichtlicher, die Gegner agieren intelligenter und die Fallen sind gemeiner denn je. Auch grafisch hat die Tomb-Raider-Serie mit dem vierten Teil ihren Höhepunkt erreicht: Gigantische Gewölbe, tiefe Seen und Flammenmeere werden ebenso authentisch wie eindrucksvoll dargestellt. Wie bei allen Tomb-Raider-Spielen entsteht eine sehr dichte Atmosphäre - und gerne hätten wir den güldenen High-Score verliehen, wenn da nicht das eine oder andere (teils schon altbekannte) Manko wäre. So sind die neuen Bewegungsmöglichkeiten wie z.B. der Seilschwung zwar hübsch anzusehen, können vom Spieler aber nicht so intuitiv wie die anderen Bewegungen eingesetzt werden. Besonders beim Balancieren an schmalen Klippen will Lara exakt positioniert werden – doch gerade hier ist der ungeübte Spieler dank ungenauer Steuerung und einer zuweilen unpassenden Kameraperspektive schneller abgestürzt als er "Erste-Hilfe-Box" sagen kann. Leider unterscheidet die analoge Steuerung nur zwischen "gehen" und "rennen". Ergo: Besonders ungeduldige Spieler greifen bald zur altbewährten Digi-Variante zurück. Auch technisch wird – wie gehabt – Bewährtes geboten. So trefft Ihr trotz vieler Aha-Effekte (hier haben die Level-Architekten Erstaunliches geleistet) auf alte Bekannte: Clipping-Fehler und Kasten-Konstruktionen begleiten uns bereits seit der ersten Lara-Episode – und wirken mit jeder neuen Fortsetzung umso peinlicher. Hier beweist Eidos' hauseigener Konkurrent Soul Reaver, daß es auch auf der betagten 32-Bit-Hardware deutlich besser geht. Trotz dieser Kritikpunkte ist Tomb Raider: The Last Revelation auf jeden Fall ein Muß für jeden Lara-Fan. Wer sich allerdings schon für die Vorgänger kaum erwärmen konnte, sollte auch von der Fortsetzung die Finger lassen. Uns konnte Laras jüngster Streich auf jeden Fall überzeugen – auch wenn der Autor dieser Zeilen immer noch gerne wissen möchte, wer zum Teufel all die Munitionspäckchen und Medi-Packs in den Katakomben liegenläßt..."

1 Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Fortgeschrittene & Profis









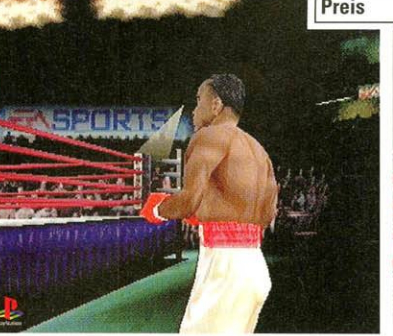
SOUND SPIELDESIGN SPIEL SPASS

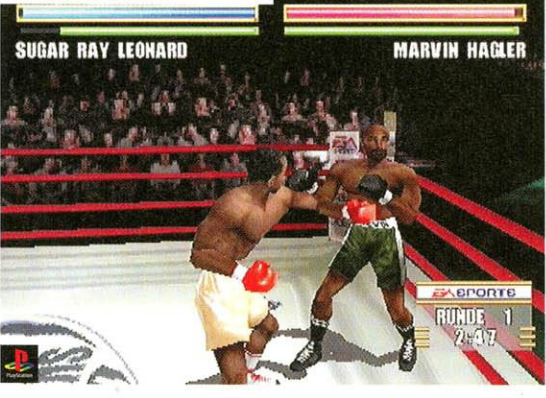



Box Champions 2000

Was Ready 2 Rumble auf DC für die Arcadefans, soll EAs Sequel Box Champions 2000 auf den Konkurrenzkonsolen für die Anhänger anspruchsvoller Simulationen werden. Ob Tiefschlag oder Volltreffer – wir sagen's Euch!

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports / Black Ops
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

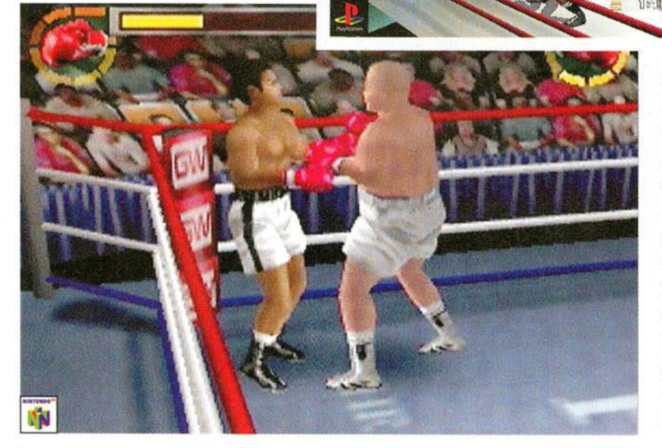




Im Vergleich zum PS-Original hat sich auf den ersten Blick kaum etwas verändert. Neues Intro, identische Menüführung - Besitzer des ersten Teils finden sich sofort zurecht. In den Optionen werden Schwierigkeitsgrad, Rundenzahl (1-15) und Kampfzeit festgelegt. Außerdem dürft Ihr Euch durch den Gong in die nächste Runde retten lassen und den technischen K.O. nach dem dritten Niederschlag aktivieren – alles wie gehabt. Den Spielmodi wurde mit "Klassiker" eine neue Variante angehängt, in der Ihr neun legendäre Kämpfe wie beispielsweise den "Thriller von Manila" zwischen Muhammad Ali und Joe Frazier "nachboxt". Im Arcade-Modus stehen weniger Taktik denn wildes Gekloppe mit spektakulären Power-Schlägen und fürchterlichen K.O.s im Vordergrund, in Freundschaftschaftskämpfen bereitet Ihr Euch auf das Kernstück von *Box Champions 2000* vor: die Karriere. Nachdem Ihr einen eigenen Boxer kreiert habt, strebt Ihr von Ranglistenplatz 21 aus nach Weltmeisterschaftsehren und Champgürtel. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, sind ausgewogene Trainingseinheiten Pflicht. Manuell oder automatisch befolgt Ihr am Sandsack die Anweisungen des imaginären Trainers. Nach und nach steigert Ihr so die Werte Eures Boxers für Kraft, Schnelligkeit, Kondition, Kinn, Kampfgeist und Cut, zudem erhält man Tastenkombinationen für Spezialschläge. Per hübscher Eingangszeremonie werden die Kämpfer in den Ring geleitet und vorgestellt, dann ertönt der Gong für die erste Runde. Aus sechs Perspektiven dürft Ihr Euren Schützling dirigieren, der TV-Blickwinkel spielt sich am übersichtlichsten. Das Pad ist komplett belegt, über jede Taste lassen sich gleich mehrere Aktionen auslösen. Mit der Führhand haltet Ihr den Gegner auf Distanz, mit ultraschnellen Kombinationen raubt Ihr ihm Kampfgeist und Energie, bis er schließlich kampfunfähig am Ringboden liegen bleibt oder nach Punkten besiegt ist. ■

>> Box Champions liefert als Millennium-Sequel auf der PlayStation erneut eine äußerst solide, aber wiederum keine überragende Performance ab.<<





fun meint:

„*Box Champions* liefert als Millennium-Sequel auf der PlayStation erneut eine äußerst solide, aber wiederum keine überragende Performance ab. Optisch wirken die Boxer eine Spur eleganter, bewegen sich geschmeidiger und lassen sich spürbar direkter in die Schlagwirbel treiben. Vom anfänglich planlosen Gedresche braucht es aufgrund der Unmenge an Schlägen, Kombinationen und Ausweichmanövern reichlich Übung, bis man zum überlegt schlagenden Taktiker aufsteigt, um sein muskulöses Gegenüber intuitiv zu zerlegen. Die spielerische Substanz ist demzufolge weit höher als in Midways *Ready 2 Rumble Boxing*, aber auch bei weitem nicht so eingängig. Trotz der Verbesserungen sind die Kämpfabläufe auch diesmal nicht immer hundertprozentig nachvollziehbar, eine ordentliche Portion Willkür seitens CPU und Wertungsrichter muß ab und an immer noch in Kauf genommen werden. So ist man teilweise trotz besserer Werte und körperlicher Überlegenheit in manchen Fights zum wehrlosen Opfer verdammt, Ihr werdet scheinbar nach Belieben sprichwörtlich windelweich geprügelt. Entweder muß man selber Boxer sein oder zumindest den IQ eines solchen haben – hallo Henry – um die Spielmechanik in *Box Champions 2000* völlig nachvollziehen zu können. Die Trainingsmethoden erscheinen immer noch sehr unausgewogen, da "Kraft" überproportional schnell auf den maximalen Wert schnellt, während die restlichen Attribute nur sehr langsam steigen. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: *Box Champions 2000* macht Spaß, mehr als das Original, erst recht gegen einen menschlichen Partner. Zur Auszeichnung reicht es aber letztlich wegen der angesprochenen Mängel nicht. Schon gar nicht auf dem N64, denn die Version ist ein schlechter Witz. Wir lassen uns nicht weiter aus, aber Spielwitz, Tempo und Gegnerintelligenz entsprechen dem Niveau einer Kirmes-Keilerei – das blanke Entsetzen stand uns während des Tests ins Gesicht geschrieben."



PlayStation: Grafik 8 – Handling 8 – Sound 7 – Spieldesign 8 – Spielspass 8



Nintendo 64: Grafik 6 – Handling 7 – Sound 6 – Spieldesign 3 – Spielspass 4



Nintendo 64: 1-2 Spieler | Controller Pak | Rumble Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Niemanden



PlayStation: 1-2 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene

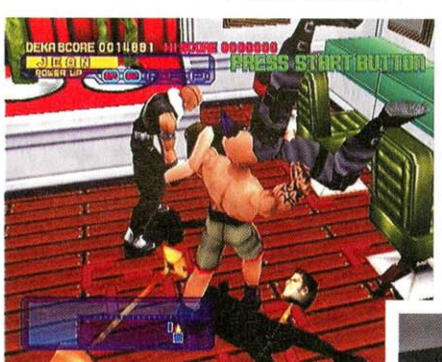
Simon Krätschmer

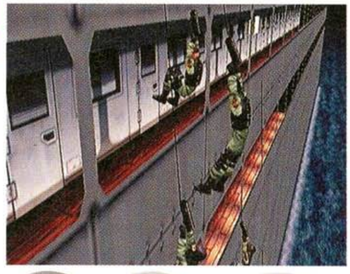


Dynamite Cop

Genre	Beat´em-Up
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

In Sega`s Automatenumsetzung *Dynamite Cop* gibt`s wieder mal kräftig Haue! Denn ein finsterer Endzeit-Pirat hat sich spontan entschlossen, die Präsidenten-Tochter mitsamt Ihrer Urlaubs-Jacht zu kidnappen. Jetzt liegt es an dem bunt gemischten *Dynamite Cop*-Trio, sich prügelnd, schießend und springend bis zum Happy End vorzukämpfen. Und gerade beim Stichwort "Prügel" haben sich die findigen Sega-Entwickler so einiges einfallen lassen: Egal ob Tische, Stühle, Kisten, Pfannen, Kleiderständer, Schaufensterpuppen, herumliegende Feinde oder gar komplette Spielautomaten – die Liste ließe sich endlos fortsetzen - alles kann ergriffen und den Gegnern über die Polygon-Rübe gezogen werden. Allerdings merkt man den Dreamcast-Cops ihre Automaten-Herkunft deutlich an, nach höchstens zwei Stunden hat man alle drei Spielvarianten gesehen. Dazu kommt, daß schon die Arcade-Version auf der veralteten Model 2-Hardware basiert – dreidimensionale Effektwunder sollte der prügelgeneigte Spieler deshalb besser nicht erwarten. ■







1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | VGA-Box | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Stephan Girlich

Extreme 500

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ascaron
Entwickler	Ascaron
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafikfetischisten wenden sich mit Schaudern ab, Rennspieler mit Hang zur anspruchsvollen Simulation dagegen dürfen ohne Zweifel einen Blick auf Ascarons *Extreme 500* riskieren. So ruckelig die Grafikengine, so überzeugend sind Handling und Gameplay. Drei Hubraumklassen und 18 Strecken wurden von den deutschen Entwicklern originalgetreu ins Spiel integriert, per umfassendem Setup-Tuning bringt man sein Maschinchen noch näher an die physikalischen Grenzen. Die Gegner-AI schwankt zwischen Welt- und Kreisklasse, besonders die Kolissionen hätte man nicht derart peinlich inszenieren müssen. Ansonsten reagieren die CPU-Biker meist auf Eure Manöver und nutzen Fahrfehler rigoros aus. Extrem 500 mangelt es an Technik, in spielerischer Hinsicht aber finden Racing-Fans eine durchaus akzeptable Alternative zu all den "Mehr-als-zwei-Räder"-Kollegen. ■







1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Lenkrad | neGcon | Dual Shock | Texte englisch | Für Fortgeschrittene

Carsten Grauel

Music 2000

Hi-Score

Genre	Musik-Programm
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Jester Interactive
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99 .- DM

Musikprogramme waren bis zum letzten Jahr eine Domäne der PC-Welt. Jetzt schickt Codemasters das Sequel zu *Music* hinterher. Hobby DJ's kommen mit dem Software-Synthesizer voll auf ihre Kosten: *Music 2000* hält über 2000 Samples aus Musikstilen wie Big Beat, Trance oder House bereit, die Ihr in einem übersichtlichen Editorfenster ganz nach Euren wünschen arrangiert. Dabei stehen Euch vielfältige Optionen zur Verfügung: Erstellt Eure eigenen Riffs im Riff-Editor, fügt Halleffekte oder Vibratos hinzu und justiert Tonhöhe oder Panning. Des weiteren selektiert Ihr ganze Riff-Blöcke, um sie zu verschieben, zu duplizieren oder zu löschen. Mit dem Video-Editor bastelt Ihr Euer ganz persönliches Video passend zum Lied. Wählt aus der riesigen Objekt-Bibliothek einen Hintergrund und reguliert Farbe, Textur und Bewegungsart. Danach fügt Ihr verschiedene Objekte, Effekte und Kameraeinstellungen in das Geschehen ein. Song und Video lassen sich über ein gesondertes Menü bequem auf Memory Card speichern. Für ausgiebigen Partyspaß in geselliger Runde sorgt der Jam-Modus. Mit bis zu drei Spieler geht Ihr gleichzeitig an den Start, wobei jeder die Tasten seines Joypads mit einer individuellen Vorlage belegen kann. Wer Lust hat, aktiviert vor dem Jam die Record-Funktion und speichert die Aufnahme auf Memory Card. *Music 2000* überrascht durch eine umfassende Sample-Bibliothek und ein großzügiges Angebot an professionellen Editiermöglichkeiten, erfordert dabei aber keinerlei Vorkenntnisse. Die Bedienung mit den Joypads hätte man kaum besser lösen können: die Symboltasten sind mit den Hauptfunktionen belegt und behalten Ihre auch in jedem Menü, so daß der Benutzer nicht ständig umdenken muß. Besonders der Jam-Modus ist ein nettes Feature, mit dem man so manche Party in Schwung bringt. Musikbegeisterte PlayStationbesitzer schauen sich die Scheibe auf jeden Fall einmal genauer an. ■





1-4 Spieler | Multi Tap | Memory Card 1 Block | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Musik: Rock, Beat, House, Techno, Drum'n' Bass, Trance | Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

Destruction Derby 64

NINTENDO 64

Genre	Rennspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Looking Glas
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM



Das Ur-*Destruction Derby* war sicherlich eines der frühen Highlights zum deutschen Marktstart der PlayStation – in einem PS-strotzenden Boliden sitzend fuhr man hier gegen ein Dutzend anderer Verrückter um die höchste Schadenspunktzahl. Knapp vier Jahre später kommen Nintendo 64-Besitzer nun endlich in den "Genuß" der Umsetzung. Auch in dieser besteigt Ihr wieder das Cockpit eines von zwölf Stock-Cars (die sich allerdings nur optisch unterscheiden) und versucht auf fünf Strecken, die gegnerischen Fahrzeuge in möglichst kleine Einzelteile zu zerlegen. Je nach Plazierung und gewähltem Schwierigkeitsgrad können noch bis zu zwölf Bonus-Vehikel und sieben Extra-Strecken freigespielt werden. Kennern des Originals fällt allerdings schon beim Titelbild die viel zu bunte und unrealistische Farbgebung auf, die sich leider auch durch die gesamte Spielgrafik zieht. Zusätzlich sorgen häßliche Lens-Flares, einfarbige Explosionswolken und ruckliges Scrolling dafür, daß man den Entwicklern für die fetten Pal-Balken dankt, die wenigstens einen Teil dieses Dramas vor den empfindlichen Sehnerven abschirmen. Da kann auch der gutgemeinte Mehrspieler-Modus mit seinen vier Spielvarianten nichts mehr retten. ■



→→→→→→→→→→→→→→→ 1-4 Spieler | Controller Pak 4 Seiten | Lenkrad | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprache englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Suzuki Alstare Extreme Racing

Dreamcast

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	criterion studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Jetzt hatte man mehrere Monate Zeit, die Import-Version von *Readline Racer* für den deutschen Markt zu verbessern, doch außer einem lauen Aufguß mit offizieller Suzuki-Alstar-Lizenz ist leider nicht allzuviel herausgekommen. Immer noch wirkt die gesamte Spielgrafik einfach zu langsam, um den echten High-Speed-Thrill aufkommen zu lassen, immer noch verfolgen die Computer-Gegner stur ihre vorgegebenen Routen und immer noch hüpfen sowohl Fahrer als auch Motorrad bei einer Kollision wie Gummibälle über die Rennstrecke. Da kann weder die wirklich gute Grafikengine noch das ansprechende Handling helfen. In puncto Ausstattung läßt sich *Suzuki Alstare* allerdings nicht lumpen, neben der Auswahl zwischen 12 Strecken und 6 Bikes können Individualisten außerdem noch zwischen drei Overalls wählen und die Fahreigenschaften des gewählten Feuerstuhls mittels einer Power/Lenkung/Bremsen-Leiste an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Arcade-Hungrige, die mit einem Kauf liebäugeln, sollten vorher unbedingt Probe spielen, während Realismus-Puristen schon nach den ersten Fahrversuchen der kalte Angstschweiß ausbricht. ■



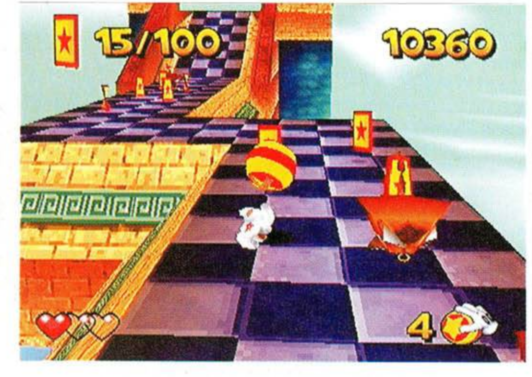
→→→→→→→→→→→→→→→ 1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | VGA-Box | Vibration Pak | Texte deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Daniel Johannes

Glover

PlayStation

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM



Passend zur kalten Jahreszeit kehrt der knuddelige Handschuh Glover zurück: Nachdem der ungewöhnliche Protagonist bereits auf dem Nintendo 64 seine Fingerfertigkeit unter Beweis gestellt hat, macht er nun die PlayStation unsicher. Am Spielaufbau hat sich kaum etwas geändert: Noch immer sollt Ihr in der Rolle des herrenlosen Handschuhs einen bunten Ball durch gefährliches Terrain bugsieren. Dabei macht Ihr Euch sämtliche Eigenschaften einer Hand zunutze: Ihr dribbelt die aufgeblasene Kugel über schmale Stege, werft den Ball über Abgründe oder schiebt ihn seelenruhig vor Euch her. Doch der Weg zum Zieltor ist beschwerlich – unterwegs kommen Euch jede Menge garstige Gesellen in die Quere. Um der aufmüpfigen Bande den Hintern zu versohlen, trennt sich Glover vom Ball. So kann das kleine Kerlchen mit einem Fausthieb attackieren, eine Stampfattacke ausführen oder sogar Zaubersprüche loslassen. Wer ein wenig Abwechslung sucht und genügend Geduld mitbringt, den Ball über Stock und Stein zu transportieren, riskiert einen Blick - sofern er nicht bereits die bessere N64-Version besitzt. ■



→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→ 1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

Tiny Toon Adventures: Buster and the Beanstalk

PlayStation

Genre	Edutainment-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Terra Glyph Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Tiny Toon-Fans aufgepaßt! Buster Bunny und Plucky Duck sind wieder in Aktion – und diesmal hat es sie in einen PlayStation-Titel der eigenwilligen Art verschlagen. Die Vorgeschichte von *Buster and the Beanstalk* kennt Ihr zur Genüge aus einschlägiger Märchenliteratur: Am Ende einer gigantischen Bohnenstange wartet unendlicher Reichtum auf Euch – hinter einer schweren Tür sollen die wertvollen Juwelen versteckt sein. Dummerweise hat ein garstiger Riese Euren beiden Cartoon-Abenteurern die Suppe versalzen und das mysteriöse Tor verschlossen. Um also an all das Gold heranzukommen, müßt Ihr dem Giganten zunächst den Schlüssel stibitzen. Doch das ist leichter gesagt als getan! Denn um ans Ziel der Träume zu gelangen, müßt Ihr nicht etwa in gewohnter Manier durch bunte Jump'n'Run-Szenarien hopsen – Hase und Ente verschlägt's in völlig neue Genre-Gefilde. In einem neuartigen Mix aus Lernsoftware und klassischem Adventure lauft Ihr von Bildschirm zu Bildschirm, klickt Gegenstände sowie Charaktere an und erhaltet auf diese Weise Infos oder löst Aufgaben. Auch wenn's spielerisch nicht viel hergibt, werden zumindest jüngere Zeichentrick-Fans an den typisch dämlichen Witzen der Cartoon-Sippe Gefallen finden. Prädikat: Für Kids und Hardcore-Freaks. ■



→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→ 1 Spieler | Memory Card 15 Blöcke | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Kids

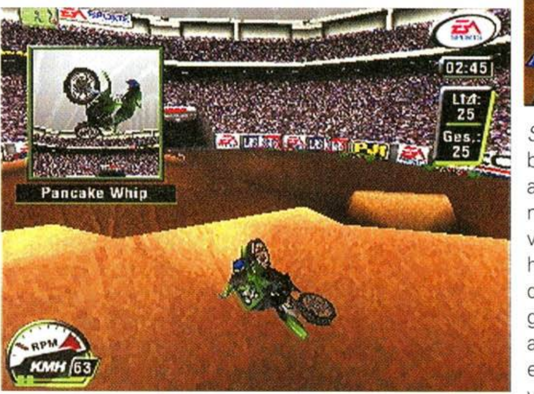
Andreas Binzenhöfer

Supercross 2000

Genre	Rennspiel
Anbieter	EA Sports
Entwickler	MBL Research
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Wenn man die Feature-Liste eines neuen Spiels im Voraus betrachtet, darf man meistens ein spektakuläres neues Spiel erwarten, das alle bisherigen Toptitel locker in den Schatten stellt.





Supercross 2000 bietet da natürlich auch keine Ausnahme. Der Pressetext wartet mit 25 authentischen Motorrädern und den dazugehörigen Fahrern auf und macht nicht einmal vor nie dagewesenen Stunts halt. Ein erster Blick in das Auswahlmenü läßt den erwartungsvollen Spieler weiter hoffen. Ganz eilige Biker begeben sich im "Schnellen Rennen" oder im "Schnellen Freestyle" direkt ins Geschehen, alle anderen trainieren erst einmal gemütlich und nehmen dann an einer kompletten Saison teil. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich dabei in drei Stufen verstellen. Auch die verfügbaren Stadien lassen das Enduro-Herz höher schlagen. Von Houston über Indianapolis bis hin zu Las Vegas fehlt kein bekannter Schauplatz. Auch die möglichen Stunts mit dem Motorrad können sich durchaus sehen lassen. Selbst wer schon im realen Leben ohne Hände und Füße auf seinem Bike herumfährt, wird sich über Heel-Clickers, Nac-Nacs und atemberaubende Tail-Whips freuen. So weit so gut: Die ganze Sache hat nur einen kleinen Haken: Die Steuerung. Solange man geradeaus fährt, erfreut man sich noch an leicht überdurchschnittlicher Grafik und Soundkulisse, doch bereits die erste Kurve dürfte das ein oder andere "Oha" hervorrufen. Viel zu träge lassen sich die Motorräder um enge Kurven und Hindernisse steuern. Schade eigentlich, der Freestyle-Modus hätte durchaus Potential und auch sonst wäre ziemlich alles Essentielle geboten. Fans besorgen sich lieber das in der letzten Ausgabe getestete *Championship Motocross*. ■

6 GRAFIK
5 HANDLING
6 SOUND
7 SPIELDESIGN
6 SPIEL SPASS

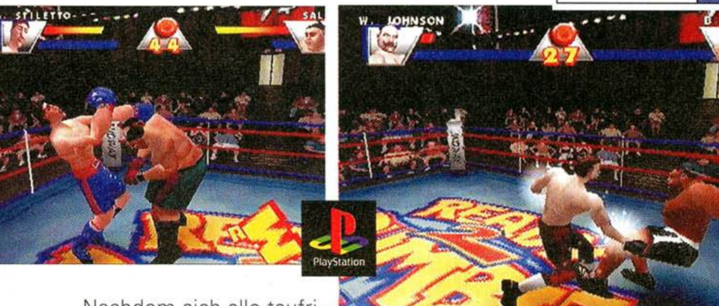
1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Für Fortgeschrittene

Toni Opl

Ready 2 Rumble Boxing

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Midway Home Entertainment
Entwickler	Point Of View
Erhältlich ab	sofort
Preis	PSX ca. 99,- N64 ca. 129,- DM

In der vorletzten Ausgabe der ***fun generation*** hatte die Dreamcast-Version von Midways *Ready 2 Rumble Boxing* wertungstechnisch schon mächtig abgeräumt.





Nachdem sich alle taufrischen Sega-Konsolisten im Ring reichlich ausgetobt haben, bekommen jetzt auch PlayStation-User und N64-Besitzer Gelegenheit dazu, mit den abgedrehten und äußerst abwechslungsreichen Charakteren von R2R in den virtuellen Ring zu steigen. In puncto Spieldesign gleichen sich alle drei Versionen wie ein Ei dem anderen. Entweder kämpft Ihr Euch im Arkade-Modus wie gewohnt von Stage zu Stage oder Ihr begleitet einen Athleten Eurer Wahl im Meisterschaftsmodus auf seinem Weg vom unbekannten Newbie zum größten Champion aller Zeiten. Um hier an den voranbringenden Titelkämpfen teilnehmen zu können, bestreitet man gelegentliche Preiskämpfe, die die dafür benötigte Kohle einbringen. Mit überschüssigem Geld hat der Spieler die Möglichkeit, den eigenen Champ in fünf kleinen Mini-Spielchen zu trainieren oder dessen Eigenschaften mit hochwertigen Vitaminpräparaten oder kraftbringender Sportlernahrung künstlich zu verbessern. Selbstverständlich können auch zwei menschliche Kontrahenten die prallen Fäustlinge gehörig fliegen lassen. Im Hinblick auf Grafik und Sound erzielten die Entwickler – bedenkt man die jeweiligen Systemvoraussetzungen – ähnlich gute Ergebnisse wie bei der Dreamcast-Version. In spielerischer Hinsicht müssen jedoch sowohl PlayStation- als auch N64-Zocker immense Abstriche in Kauf nehmen. Einerseits ist das Gameplay insgesamt deutlich träger ausgefallen, andererseits erlauben Euch gehörige Schwächen im Gameplay, die absolut stupiden CPU-Gegner mit immer derselben Taktik auf die Polygon-Bretter zu legen, was den Spielspaß speziell im Meisterschaftsmodus enorm schmälert. Fazit: Wer kann, holt sich die geniale DC-Version, Eigentümer der beiden anderen Systeme sollten vor dem Kauf ausführlich probespielen. ■



PlayStation: 1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Analog | Dual Shock | Für Anfänger & Fortgeschrittene

N64: 1-2 Spieler | Controller Pak 9 Seiten | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Rumble Pak | Für Anfänger & Fortgeschrittene

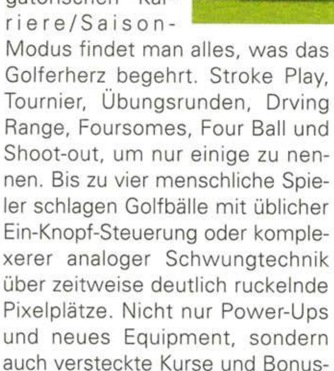
Andreas Binzenhöfer

Cyber Tiger

PlayStation

Genre	Sport
Anbieter	EA Sports
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Da sich reine Golfsimulationen üblicherweise nur schleppend verkaufen, setzt EA Sports mit *Cyber Tiger* nun auf eine Mischung aus reinem Arcade-Spiel und Simulation. Während der erste Blick auf die größtenteils kindliche Aufmachung eher an die Spielhalle erinnert, wird man von der Auswahl an Spielmodi geradezu erschlagen. Neben dem obligatorischen Karriere/Saison-Modus findet man alles, was das Golferherz begehrt. Stroke Play, Tournier, Übungsrunden, Drving Range, Foursomes, Four Ball und Shoot-out, um nur einige zu nennen. Bis zu vier menschliche Spieler schlagen Golfbälle mit üblicher Ein-Knopf-Steuerung oder komplexerer analoger Schwungtechnik über zeitweise deutlich ruckelnde Pixelplätze. Nicht nur Power-Ups und neues Equipment, sondern auch versteckte Kurse und Bonus-Golfer sorgen dabei für die nötige Langzeitmotivation. Sicherlich kein Klassiker, aber durchaus geeignet für die nächste PlayStation-Party. ■







1-4 Spieler | Memory Card **1 Block** | Analog | Dual Shock | Texte **deutsch** | Sprachausgabe **deutsch** | Für **Anfänger & Fortgeschrittene**

Philipp Noack

NBA Live 2000

PlayStation



Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

His Airness is back! Electronic Arts hat für den neuesten Ableger ihrer *NBA Live*-Serie einen Exklusivvertrag mit dem besten Basketballspieler aller Zeiten abgeschlossen. Wenn da bei den eingefleischten Fans mal keine Freudentränen die Wangen herunter kullern werden. Was hat *NBA Live 2000* darüber hinaus noch zu bieten? Jede Menge Spielmodi, darunter erstmals eine reinrassige Mann-Gegen-Mann-Variante und jede Menge Nostalgie: von den Allstars der Fünfziger Jahre bis zu den Neunzigern darf jeder seine liebste Kultfigur über den Court steuern. Dabei hat man zu Beginn die Wahl, ob sich *NBA Live 2000* wie eine Simulation oder wie ein Fun/Arcade-Titel verhalten soll. Fazit: Allein die vielen liebevollen Detailverbesserungen bei der Grafikengine sowie die völlig neuartige Facial-Animation (also die Animation von Gesichtspartien) machen die neueste Auflage von Electronic Arts' Basketballreferenz zu einem Muß für jeden echten NBA-Fan, und sei es nur aufgrund der bislang einzigartigen Michael Jordan-Lizenz! ■





1-8 Spieler | Memory Card **1 Block** | Analog | Dual Shock | Multitap | Texte **deutsch** | Sprache **deutsch** | Für **Anfänger & Fortgeschrittene**

Philipp Noack

NBA Jam 2000

Nintendo 64

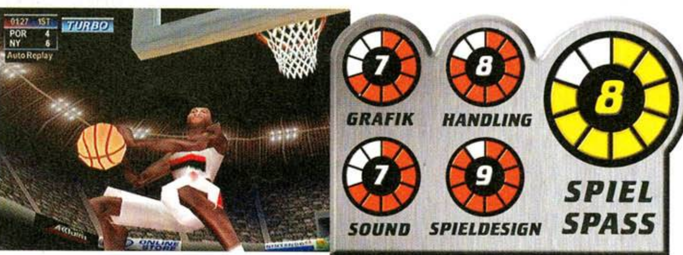


Genre	Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguana
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 129,- DM

Das Millenium nähert sich mit Riesenschritten und neben all den anderen Sportspielen mit einem "2000" im Namen freut sich eine eingeschworene Gemeinde von *NBA Jam*-Anhängern auf das fällige Update. Acclaim hatte sich für die 99er Variante ja (leider) entschieden, einen "seriösen" Weg einzuschlagen und daher den kultigen 2-On-2-Modus komplett gekippt. Für die Jahrtausend-Ausgabe wurde die abgedrehte Schlacht um den spektakulärsten Dunk wieder integriert. Es erfolgt jedoch gleich im Hauptmenü die strikte Trennung von anspruchsvoller Simulation und Funsport. Die wichtigsten Verbesserungen: Alle Spieler wurden komplett überarbeitet und mit neuen Haut-Texturen für noch realistischere Gesichtszüge ausgestattet. Durch Motion-Capturing hat man eine Unmenge an Bewegungen ins Spiel gepackt, sogar Verletzungen sind jetzt möglich. Alle 29 NBA Teams mit über 300 Spielern fanden ihren Weg ins Modul, zusammen mit teamspezifischen Taktiken wie dem "Pick & Roll" der "Utah Jazz" oder der "Triangle Offense" der Chicago Bulls. Einzigartige Jam-Courts (am Stand oder auf dem Schulhof) und 50 neue Möglichkeiten im Jam-Modus einen Dunking zu erzielen, runden diese Variante ab. Beide Modi erlauben es, sowohl einzelne Spieler als auch ganze Teams zu kreieren oder bestehende zu modifizieren. Wer richtig tief in die Materie einsteigen will, der kann sogar das Management seines Teams übernehmen, er muß sich dann allerdings mit Gehältern, Drafts, etc. herumschlagen. Der Erfolg von *NBA Jam 2000* steht und fällt mit dem Faktor Geschwindigkeit. Basketball ist ein sehr schnelles Spiel und eine Arcade-Funsport-Umsetzung sollte hier in besonderem Maße punkten können, sprich noch schneller sein. Iguana hat ihren Job gut gemacht, das fertige Produkt überzeugt in beinah allen Belangen, doch merkt man dem Schwert seine Zweischneidigkeit noch an. Es war für die Entwickler offensichtlich nicht leicht, sich auf einen Modus zu konzentrieren und so haben beide Versionen noch mit Schwächen zu kämpfen. Wer also eine reinrassige Simulation haben will, der sollte vielleicht zu einem anderen Titel greifen, in Sachen Jam gibt's allerdings nichts besseres auf dem Markt. ■







1-4 Spieler | Controller Pak **123 Seiten** | Rumble Pak | Texte **englisch** | Für **Anfänger & Fortgeschrittene**

Daniel Johannes

Die Schlümpfe



Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Heliogame Prod.
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Endlich mal wieder ein gutes Lizenzprodukt. Nach *Bugs Bunny auf Zeitreise* bringt Infogrames nun die nächste Cartoon-Adaption, die sich wirklich sehen lassen kann. *Die Schlümpfe* ist ein klassisches Jump'n'Run mit hohem Knuddelfaktor und reichlich Abwechslung – kein Wunder also, daß die kunterbunte Hopserei in erster Linie jüngere PlayStation-Zocker ansprechen wird. In der Welt der Schlümpfe erwarten Euch gleich zwei Spielmodi: Sammelt in sämtlichen Stationen rund ums Schlumpfdorf Nahrung für Baby Schlumpf, um den kleinen Racker damit in bester Tamagotchi-Manier hochzupeppeln oder stürzt Euch in den weitaus anspruchsvolleren Abenteuer-Modus. Hier wird Euer ganzes Geschick gefordert: Benutzt Pilze als Trampolin, schrumpft Euch zum Mini-Schlumpf, hoppelt auf Meister Lampe durchs Unterholz oder flitzt auf dem Rücken einer Libelle durch Wald und Flur – langweilig wird's so schnell nicht. Euer Ziel: Befreit Eure Kumpanen und Baby Schlumpf aus den Fittichen von Bösewicht Gargamel – der fiese Hexenmeister hat die winzige Sippe in kalten Käfigen eingesperrt. Wer sich am kindlichen Ambiente der Schlumpf-Springerei nicht stört, erhält solide Genre-Kost. Die Kids werden´s auf jeden Fall lieben... ■





1 Spieler | Memory Card 1 Block | Sprache deutsch | Texte deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Daniel Johannes

Asterix & Obelix gegen Cäsar

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Cryo Interactive
Entwickler	Tek 5
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Asterix und Obelix sind einfach nicht totzukriegen – schon wieder turnen die beiden Gallier über den Bildschirm. Entwickler Cryo präsentiert uns aber nicht etwa ein weiteres Abenteuer im Cartoon-Stil, stattdessen haben sich die Franzosen die Rechte am Kinostoff gesichert. War der Realfilm schon eine Beleidigung für Fans der Comic-Vorlage, setzt die gleichnamige Videospiel-Adaption noch einen oben drauf. Wer abwechslungreiche Jump'n'Run-Kost erwartet, wird enttäuscht. Wer ein actionlastiges Beat'em-Up erwartet, wird ebenfalls enttäuscht. Und um Euch eine Enttäuschung von vorneherein zu ersparen: Ihr dürft von *Asterix & Obelix gegen Cäsar* rein gar nichts erwarten! Ihr steuert Euer häßliches Konterfei (wahlweise Eisenfaust Asterix oder den dicken Obelix) in mehreren Mini-Games (sind am Filmplot orientiert) nach links oder rechts über den Screen und löst dabei langweiligste Simpel-Aufgaben. Schon der erste Level, die berühmte "Fisschlacht", ist mehr als öde: Durch flinkes Hin- und Hergerenne sollt Ihr 55 von 80 herumfliegenden Fischen einsammeln – da bieten selbst früheste LCD-Spielchen mehr Abwechslung und Spaß. Bei dem mickrigen Lizenz-Produkt kriegt nicht mal Oma Pachulske ein Jucken in der Unterhose... ■





1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Sprache deutsch | Texte deutsch | Für Anspruchslose

Simon Krätschmer

Tiny Tank

Genre	Action
Anbieter	Sony
Entwickler	Appaloosa Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Was ist klein, gelb und knuffig, hat zwei große fröhliche Augen und besitzt mehr Feuerpower als eine mittlere Armee? Nein, die Rede ist nicht von Taschenlümmel Pikachu sondern dem Panzer Tiny, der den Auftrag erhält, eine Horde wildgewordener Kriegsroboter wieder zur Vernunft zu bringen. Alle dafür nötigen Argumente besitzt er in Form von vier erweiterbaren Waffenstationen, die sich nach dem Besiegen diverser Gegner von der Plasma-Gun bis zum Raketenwerfer umbauen lassen. Auf Eurem Weg durch die unterschiedlichen Level müßt Ihr zwar primär vorgegebene Missionsziele erreichen, vernichtet im Endeffekt aber einfach nur alles, was sich irgendwie vor Eure Rohre traut. Leider hört hier der Spielspaß auch schon auf: Die ewigen Feuergefechte werden aufgrund fehlender Abwechslung bald langweilig, während die Grafikengine bei jedem größeren Effekt ängstlich in die Knie geht. Richtig überzeugen konnten uns eigentlich nur die (zumindest im englischen Original) witzigen Zwischensequenzen – oft kämpft man sich nur noch durch die simple Levelstruktur, weil man auf den nächsten Clip gespannt ist. Somit bleibt *Tiny Tank* leider nur ein Spiel für hartgesottene Action-Freaks ohne große Ansprüche. ■



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger

Daniel Johannes

Disneys Interaktive Abenteuer Mulan

Genre	Edutainment-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM

Kein Disney-Film ohne Videospiel-Umsetzung: Nachdem sich bereits Dschungelheld Tarzan über die Bildschirme schwingt, kommt nun auch Samuraitochter Mulan zu Konsolen-Ehren. Im interaktiven PlayStation-Abenteuer sollt Ihr die magischen Schriftrollen aufspüren, um Euch den Titel des kaiserlichen Geschichtenerfinders zu verdienen. Auf Eurer Suche lernt Ihr nicht nur sämtliche Charaktere des Films kennen, Ihr erfahrt auch immer mehr über die Story. Die wurde übrigens 1:1 von der Zelluloid-Vorlage übernommen: Das alte China wird von den Hunnen angegriffen, und die männlichen Bürger sollen in den Krieg ziehen. Um ihrem todkranken Vater den Streß an der Front zu ersparen, gibt sich Mulan kurzerhand als Sohnemann aus (inklusive passender Verkleidung versteht sich!) und wagt sich an statt ihres Vaters in die Schlacht. Ihr müßt nebenbei jede Menge Aufgaben erledigen: Hierzu klickt Ihr fröhlich Gegenstände oder Leute an und lauscht Mushus humoristischen Erklärungen – der aufgedrehte Drache gibt zu jeder Eurer Aktionen einen lustigen Kommentar ab. Wurde Mushu im Zeichentrickfilm noch von Otto Waalkes gesprochen, müßt Ihr diesmal mit der deutschen Synchronstimme von Jim Carrey Vorlieb nehmen – auch nicht schlecht! Prädikat: Für Kinder hip, für Große Shit! ■



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Sprache deutsch | Für Kids

Robert Bannert

Lego Racers

PlayStation · Nintendo 64

Genre	Rennspiel
Anbieter	Lego Interactive
Entwickler	High Voltage
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Na, habt Ihr früher auch so gerne im Lego-Baukasten herumgewühlt? Dann kennt Ihr die sicher auch noch: Sie sind klein, sie sind knubbelig, haben immer ein Lächeln im gelben Gesicht – und jede Menge Löcher im Plastik-Popo. Und weil das Lochmuster so schön sitzfest ist, bleibt es ab sofort auch auf den Noppen-Polstern von virtuellen Fun-Karts kleben. Die könnt Ihr wahlweise selber konstruieren (im dreidimensionalen Baukasten) – oder aus einer Reihe vorgegebener Modell-Sets selektieren: Mittelalter, Piratenwelt, Science-Fiction-Kosmos oder neuzeitliche Stadtkulisse warten alle mit unterschiedlichen Bausteinen und anderen Lego-Männiken auf. Allerdings wirken sich weder Kart-Konstruktion noch Untergrund auf das Fahrverhalten Eures Spielzeug-Vehikels aus: Euer Konterfei schlittert amal ruckelig, mal unbeholfen durch die Kurven, holpert über langweilige Rundkurse – und feuert gelegentlich ein Extra ab. Auch sonst geht's im Lego-Land ziemlich einfallslos zu: Hier eine Plastik-Palme, dort eine quadratische Kunststoffbude, mehr gibt's nicht zu sehen. Fazit: Kauft Euch lieber einen Legokasten – Ihr seid sicher kreativer! ■





PlayStation: 1-2 Spieler | Memory Card 52 Blöcke | Dual Shock | Für Einsteiger

Nintendo 64: 1-2 Spieler | Controller Pak | Texte deutsch | Für Einsteiger

Simon Krätschmer

Chef's Luv Shack: South Park




Genre	Quizshow
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

South Park überall, wohin man blickt: Während seit gut zwei Monaten die eingedeutschten Folgen der etwas anderen Zeichentrickserie im TV übertragen werden kommt langsam aber sicher auch die gigantische Merchandise-Industrie ins Rollen. Neben den üblichen Accessoires wie T-Shirts, Mützen oder Mousepads können Fans gegen Ende des Jahres vermutlich zwischen insgesamt drei *South-Park*-Spielen wählen. *Chef's Luv Shack* bedient dabei Freunde gepflegter Quizsendungen, denn hier führt Chefkoch persönlich durch eine Show voller anzüglicher Fragen, hektischer Schnellrunden und knackiger Minigames, die zum Teil stark an erfolgreiche Klassiker wie *Asteroids* oder *Donkey Kong* erinnern. Der Grafikstil wurde dabei sehr gut an die Serie angepasst und die Spielfiguren sind ähnlich gut (oder schlecht?) gezeichnet wie in der TV-Serie – leider werden die einzelnen Abschnitte immer wieder durch starke Ladezeiten unterbrochen. Außerdem hat man sich nicht die Mühe gemacht, die vielen Fragen, Texte und Spach-Samples zu lokalisieren, weshalb wir *Chef's Luv Shack* nur Hardcore-South-Park-Fans empfehlen können, die mit exzellenten Englisch-Kenntnissen gesegnet sind. Alle anderen sollten dagegen lieber die Finger von diesem Merchandise-Schnellschuß lassen! ■





Dreamcast: 1-4 Spieler | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Englisch-Profis

PlayStation: 1-4 Spieler | Multi Tap | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Englisch-Profis

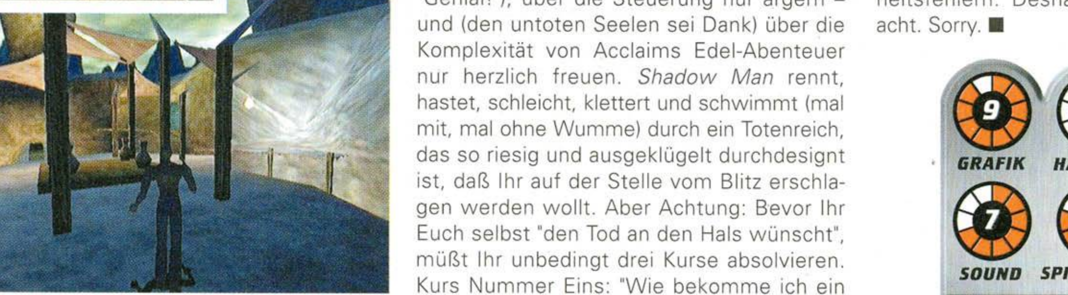
Robert Bannert

Shadow Man

Dreamcast

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios London
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Totenfürst Mike LeRoi wandelt wieder auf anrüchigen Pfaden: Ab Dezember sind auch auf dem Dreamcast die lebenden Toten los – verströmen jede Menge Verwesungsgeruch und mittelschweren bis haarsträubenden Frust. Denn – wie zu befürchten war – leidet der Dreamcast-*Shadow Man* unter den gleichen Kinderkrankheiten wie N64- und PlayStation-Version: Mr. LeRoi ist schwer gehbehindert (humpel, humpel), kann sich unter einer knappen Dreiviertelstunde nicht um die eigene Achse drehen (lahm, lahm) – und hat überhaupt schwerwiegende Probleme mit allem, was unter Bewegungsmotorik oder Orientierung fällt (hä?). Deutlicher kann man es kaum sagen: Selten hat ein Konsolen-Adventure so gut ausgesehen wie das Dreamcast-*Shadow Man* (wunderschöne Hi-Res-Kulissen) – und selten war ein Held so unbeholfen unterwegs wie Mike LeRoi. Über den wirren Horror-Plot kann man sich streiten (die Meinungen rangieren von "Schwachsinn!" bis "Genial!"), über die Steuerung nur ärgern – und (den untoten Seelen sei Dank) über die Komplexität von Acclaims Edel-Abenteuer nur herzlich freuen. *Shadow Man* rennt, hastet, schleicht, klettert und schwimmt (mal mit, mal ohne Wumme) durch ein Totenreich, das so riesig und ausgeklügelt durchdesignt ist, daß Ihr auf der Stelle vom Blitz erschlagen werden wollt. Aber Achtung: Bevor Ihr Euch selbst "den Tod an den Hals wünscht", müßt Ihr unbedingt drei Kurse absolvieren. Kurs Nummer Eins: "Wie bekomme ich ein fotografisches Gedächtnis?" (sonst sind Euch die gigantischen Welten zu viel!) Kurs Nummer Zwei: "Wie ignoriere ich penetranten Lärm?" (um kehlige Sprachausgabe und nervige Schußgeräusche verschmerzen zu können). Kurs Nummer Drei: "Hilfe, mein Held ist in Lebensgefahr, aber meine Konsole lädt!" (Damit Ihr nicht vor Wut ins Stromkabel beißt – weil *Shadow Man* in kritischen Situationen nachladen mußt). Ergo: Ein tolles Abenteuer – aber leider mit schwerwiegenden Schönheitsfehlern. Deshalb auch "nur noch" die acht. Sorry. ■





1 Spieler | VMU | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Profis

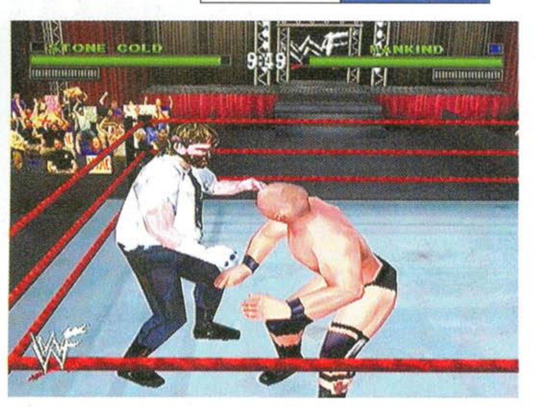
Andreas Binzenhöfer

WWF Attitude

Dreamcast

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Schon während der jedem Wrestling-Fan aus der Werbung bekannten Eröffnungszeremonie wird man in die richtige WWF-Stimmung versetzt. Spätestens aber das prall gefüllte Option-Menü verdeutlicht, daß es sich hierbei wohl um das beste WWF-Spiel auf dem Dreamcast handeln dürfte. Von War-Matches über Gauntlet- und Triple Threat-Matches bis hin zu den besonders beliebten Cage-Matches steht dem überwältigten Spieler einfach jeder Modus zur Verfügung. Wer will, kann sogar seinen eigenen Pay-per-View-Abend veranstalten. Auch das Angebot an Charakteren läßt sich durchaus sehen. So ziemlich alle original Wrestler der letzen Jahre stehen in gleich vier verschiedenen Kostümen zur Auswahl. Die absolut beste Option besteht allerdings darin, sich seinen eigenen Wrestler zu kreieren und mit diesem später auch anzutreten. Aufgrund einiger kleiner spielerischer Mängel (versucht selber mal zurück in den Ring zu kommen) schrammt *WWF-Attitude* dann aber doch an einer noch höheren Wertung vorbei. Zudem wurden der Dreamcast-Version keine neuen Features im Vergleich zu bereits erschienenen Versionen spendiert. ■





1-4 Spieler | VMU | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Worms Armageddon

Nintendo 64

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM

Das Fest der Liebe steht vor der Tür – doch Millionen blutrünstiger Würmer in aller Welt haben immer noch nichts dazugelernt. Statt friedlich um den heimischen Weihnachtsbaum herumzustehen, blasen sie sich immer noch (mit tatkräftiger Unterstützung von bis zu vier Spielern) auf zweidimensionalen Cartoon-Schlachtfeldern das niedliche Hirn aus den weichen Schädeln. Nach zwei Worms-Versionen auf der PlayStation ist nun endlich auch in Nintendos kleiner Kiste der Wurm drin. Allerdings ist dieser vorher wohl etwas zu tief in die Tequilla-Flasche geraten, denn die gesamte Spielgrafik wirkt im Vergleich mit der Sony-Konkurrenz mächtig verschwommen. Dazu kommen eine geringere Auswahl an Soundsamples (der magere Modulspeicher ließ die 40 Voicekits der Ur-Version auf 7 sinken) und ein Handling, das (sprichwörtlich) nicht von dieser Welt zu sein scheint (umständlichere Optionen und Controller-Belegungen hat wohl noch niemals ein menschliches Auge erblicken dürfen!). Sobald Ihr Euch jedoch an diese kleineren Mankos gewöhnt habt, wird Euch gerade der Mehrspieler-Modus für lange Zeit nicht mehr loslassen – kompromißlose Solo-Spieler sollten aufgrund der mittelmäßigen Einspieler-Modi jedoch lieber anderweitig zuschlagen. ■





1-4 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Oliver Ehrle

WWF Wrestlemania 2000



Hi-Score

Genre	Fun-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	AKI
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM

Wer auf TV-gerechte Catch-Nächte steht, kommt am Nintendo 64 nicht vorbei: Nach den erfolgreichen Modulraufereien *WCW World Tour, Virtua Pro Wrestling64* (nur Japan) und *WCW/nWo Revenge* kochen die Ringexperten der japanischen Firma Aki ihre bewährte Backpfeifensuppe nun im WWF-Lager. Das Kampfsystem ist mit dem seiner Vorgängern identisch: Schlag, Wurf und Block (im richtigen Augenblick gedrückt Abwehrgriff) kontern sich gegenseitig aus. Aber nicht nur Wrestling-Kenners, sondern auch Einsteiger finden ohne Probleme in den Kampf, denn alle Wrestler folgen den gleichen Tastenkombinationen – nur die Folgen sind von Held zu Held unterschiedlich.

Taktisch ist die Keilerei dafür umso komplexer: Nur wer die Schleuderwirkung und Härte seiner Würfe genau kennt, streckt den Feind überlegen nieder und trumpft mit spektakulären Sprüngen aus der Ringecke auf. Steigt Ihr mit drei Kumpels in den Ring, ist die Hölle los: Simple Steuerung und komplexe Taktik sind das motivierende Konzept, das *WWF Wrestlemania 2000* auf den Wrestling-Thron hebt. Im Vergleich zu den (bereits sehr guten!) Vorgängern sind die Verbesserungen klein, aber fein: Neu im Wrestlinggenre ist z.B. die Hocke-Haltung, die Euch vielfältige Visagentreter ermöglicht. 50 WWF-Catcher (darunter erstmals sieben weiblich Wrestler) stellen sich dem beinharten Turnier, sieben weitere (z.B. Jerry "The King" Lawler und Cactus Jack) prügelt Ihr frei. Neben Regelwerken für zwei bis vier Kämpfer sowie Cage-Match und Royal Rumble dürft Ihr im Pay-per-View-Modus ein eigenes Wrestlingevent erstellen und die Regeln (z.B. Sieg nur durch Aufgabe) festlegen. Im Gegensatz zu den Vorgängern läßt der Catcher-Editor keine Wünsche offen: Ihr teilt Eurem Kämpfer Schnelligkeit, Vitalität und andere Eigenschaftswerte zu und definiert Manöver und Tastenkombination. Die mächtigste Option ist der "Road to Wrestlemania"-Modus, in dem Ihr eine Ringkarriere beginnt und Euch über fünf Meistergürtel bis zum Championship-Finale noch oben kämpft: Are you ready to Rrrumble? ■





1-4 Spieler | Controller Pak | Rumble Pak | Texte englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis



Götz Schmiedehausen

Sega World Wide Soccer 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Silicon Dreams
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Mit *SWWS 2000* liefert Silicon Dreams im Namen der Dreamcast-Macher den Beweis ab, daß man trotz Dreamcast-Power nicht unbedingt ins Schwarze treffen muß - sie haben nicht einmal in Richtung Tor geschossen. *SWWS 2000* vereint die populärsten Fußballclubs und Nationalmannschaften des Globus – allerdings ohne FIFA-Lizenz und mit leicht veränderten Spielernamen. Die gewohnten Spielmodi wie Ligen oder Turniere können eingestellt und auf dem Trainingsplatz sollte die optimale Lederbehandlung geübt werden. Nach der Auswahl der Mannschaften schraubt der Kenner noch an den taktischen Ausrichtungen (sehr benutzerfreundlich), bevor es bei Wind und Wetter in eines der vielen namenlosen Stadien geht. Auf dem Platz nimmt das Unglück seinen Lauf. Die Spieler bewegen sich wie Marionetten durch langweilige Stadien mit hässlichen Zuschauerandeutungen, und dem Torwart hat man wohl die wichtigsten Gelenke herausoperiert. Obendrein schlittert der Ball wie auf Schmierseife durchs Stadion, und bei kontinuierlichem Button-Druck bekommen die Spieler heftige Turboanfälle (vor allem im Rückwärtsgang witzig anzusehen). Die unintelligenten Mitspieler lachen sich die Schenkel eckig, wenn die Paß/Grätschtaste bei der Ballannahme den Dienst versagt und selbst der Torwart wie ein Breakdancer in den Rückpass eingrätscht. Fazit: Eine Peinlichkeit in Leder. ■



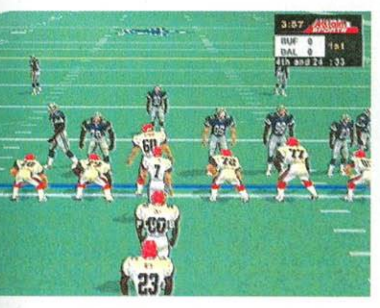
1-4 Spieler | Vibration Pak | Texte englisch | Für Fortgeschrittene

Philipp Noak

NFL Quarterback Club 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Sports
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Die neueste Version von Acclaims Football-Serie baut ein weiteres Mal auf den Star-Quarterback der Greenbay Packers, Bret Farve. Er verpasst dem Spiel ein besonderes Feature, der Farve-Factor ermöglicht ein Power-Up beim Gameplay. Daneben bietet *QBC 2000* alles, was das Football-Fan-Herz begehrt: alle 31 NFL Teams mit ihren 1500 Spielern - dank Motion-Capturing und "Actual Faces"-Texturen bewegen sie sich besonders realistisch über den Rasen. Die Kontrolle des Quarterbacks wurde ebenfalls überarbeitet und für die eine anspruchsvolle AI hat man sich sogar den Offensive Coordinator der New York Jets, Charlie Weis, ins Boot geholt. Warum macht *QBC 2000* trotzdem keinen rechten Spaß? Ganz einfach: Es ist in allen Belangen ein bis zwei Klassen schwächer als *NFL Blitz 2000* von Sega und hat damit im Moment faktisch keine Daseinsberechtigung. ■





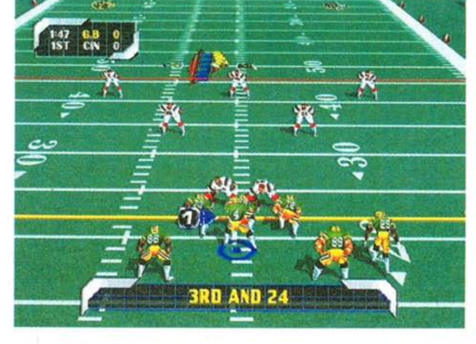
1-4 Spieler | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Philipp Noak

NFL Blitz 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

American Football. Stellt Euch einmal vor, es gäbe beinahe keine Regeln mehr, 30 Yards First Downs wären machbar, eine supersimple Steuerung ermöglicht auch dem totalen Rookie einen leichten Einstieg, schwindelerregende Ergebnisse, unrealistische Sprünge (über 3 Meter hoch!) und ein "On Fire"-Modus, dann habt Ihr ungefähr eine Vorstellung von dem Rezept, nach dem Midway NFL Blitz 2000 zusammengerührt hat. Kurz gesagt, was NBA Jam für den Basketball ist, das stellt NFL Blitz in Sachen American Football dar. Man sollte also bei diesem Titel nicht den Fehler machen, es mit einer echten Simulation wie NFL2K messen zu wollen. Fazit: NFL Blitz 2000 eignet sich nicht für jeden (welche Football-Simulation tut das schon?). Wer sich darüber im Klaren ist, daß es sich um ein Fun-Game handelt, der sollte ruhig einen Blick riskieren. ■





1-4 Spieler | Vibration Pak | VMU | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Re-Volt

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguana
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Re-Volt und kein Ende – nach PlayStation- und Nintendo 64-Version können nun auch die Dreamcast-Besitzer mit ferngesteuerten Modellflitzern über Stock und Stein heizen. Das Streckendesign orientiert sich dabei an realistischen Schauplätzen wie Supermarkt, Wohnsiedlung oder Museum. Vom Cockpit eines zentimetergroßen Spielzeugautos aus werdet Ihr natürlich mit ganz anderen Hindernissen und Gefahren konfrontiert als der übliche Fahrer: Bordsteinkanten werden zur unüberwindbaren Streckenbegrenzung, Bretter zu gigantischen Sprungschanzen und Rohre zu düsteren Tunneldurchfahrten. Trotz dieser netten Spielidee und den reichhaltigen Features wie Strecken-Editor und Vierspieler-Modus krankt *Re-Volt* allerdings immer noch an denselben Fehlern, die auch schon die PlayStation- und Nintendo 64-Versionen ins Wertungs-Mittelmaß abgleiten ließen. Die Grafik ist für Dreamcast-Verhältnisse nur mäßig, das Handling zu unausgewogen und die Boliden würden sogar im Geschwindigkeits-Vergleich mit einer fußkranken Schildkröte den Kürzeren ziehen. Kurzum: Der Begeisterungsfunke will einfach nicht überspringen. Höchstens Multiplayer-Puristen und Rennspiel-Fanatiker sollten diese Modellflitzer einmal probe fahren. ■





1-4 Spieler | VMU 22 Blöcke | VGA-Box | 60 Hz-Option | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

Psychic Force 2012

Dreamcast



Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Gleich vorneweg: Warum eine Firma wie Acclaim ein Produkt nach Deutschland bringt, das bereits im japanischen Original auf Ablehnung stieß, ist uns schleierhaft. Und warum sich jemand *Psychic Force* kaufen sollte, wenn er doch *Soul Calibur* haben kann, das ist uns noch viel schleierhafter... Aber egal, wer sich dennoch drauf einläßt, der bekommt Folgendes um die Ohren gehauen: Eine Anime-Modenschau mit schrillem Model-Aufgebot (stellen wahlweise stramme Macho-Muckies oder prallen Anime-Busen zur Schau), wenig Spielsinn und noch viel weniger Design-Verstand. So levitieren Eure telekinetisch begabten Hau-Drauf-Klötze durch quadratische Beat'em-Up-Arenen, ballern sich mit gleißendem Effekt-Feuer die Nasen blutig – und laden mit einem "flotten Button-Dreier" die erschöpften Geisteskräfte schnell wieder auf. Die übliche Ladung Spezial-Manöver gibt's ebenfalls – und deren Ausführung ist so streng geheim, daß sie nicht mal die Entwickler kennen. Anders können wir uns das Handbuch jedenfalls nicht erklären: Hier steigt nur durch, wer Bedienungsanleitungen für TV- und HiFi-Equipment zum Frühstückskaffee liest. ■



1-2 Spieler | Paßwort | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger

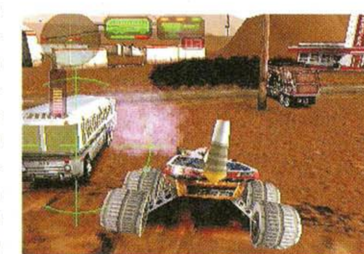
Carsten Grauel

Vigilante 8: Zweite Herausforderung

PlayStation

Genre	Racing-Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Beim Nachfolger zu *Vigilante 8* heizt Ihr mit durchgeknallten Charakteren in schwerbewaffneten Muscle-Cars durch südamerikanische Gegenden im Road-Movie-Stil und macht Euren Gegnern den Garaus. Auf den Schauplätzen findet Ihr diverse Argumentationsverstärker wie Mörser, Homing-Missiles oder Flammenwerfer, von denen höchstens drei verschiedene auf Eurem Fahrzeug Platz finden. Im Quest-Modus gilt es, in jedem Level besondere Gegenstände einzusammeln (z.B. Aktentaschen oder Benzinkanister), ein bestimmtes Gebäude zu zerstören und alle Gegner zu vernichten. *Vigilante 8: Zweite Herausforderung* bietet eine komplexe und flüssige Grafikengine mit gelegentlichen Rucklern und eine hervorragenden Soundkulisse. Versteckte Levels und Fahrzeuge halten die Motivation hoch. Die Steuerung erscheint anfangs noch ein wenig schwerfällig, doch nach einigen Spielstunden kommt man bestens mit ihr zurecht. Leider ist der Titel auf die Dauer etwas eintönig. Besitzer des Vorgängers spielen vor dem Kauf probe, doch für Neueinsteiger sollte *Vigilante 8: Zweite Herausforderung* die erste Wahl sein. ■





1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Daniel Johannes

Super Smash Bros.

Nintendo 64



Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Nintendo
Entwickler	HAL Laboratory
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99 .- DM

Klempner-Hasser aufgepaßt: Wer dem pummeligen Mario schon immer mal eins auf die dicke Nase hauen wollte, hat jetzt die Gelegenheit. In *Super Smash Bros.* gibt sich nämlich die komplette Nintendo-Sippe ein kämpferisches Stelldichein. Der ganze Videospiel-Reigen ist mit von der Partie – und alle haben sie ihre ganz eigenen Attacken. Während Elfenheld Link das Schwert sprechen läßt, verläßt sich der dicke Donkey auf seine starken Affenfäuste. Yoshi hingegen verschluckt sein Gegenüber kurzerhand und brütet daraus ein Ei, Edelknödel Kirby macht einen auf Staubsauger und der putzige Pikachu elektrisiert jeden Angreifer in einem Blitzgewitter. Weltraumpilot Fox McCloud kennt Ihr aus *Starwing* (SNES) oder *Lylat Wars* (N64) – der agile Fuchs zückt im Ernstfall den Laser. Auch Samus Aran (*Metroid*) vertraut auf Schußwaffen: Mit seiner Armkanone hat er bislang noch jeden Gegner das Fürchten gelehrt – zumindest auf Zebes... Habt Ihr Euch für einen der knuddeligen Helden entschieden, geht's umgehend ins Kampfareal. Wie beim klassischen 2D-Beat'em-Up betrachtet Ihr das Geschehen von der Seite – mit konventionellen Prügelspielen hat *Super Smash Bros.* ansonsten aber rein gar nichts zu tun. Da dreschen nun also die sympathischen Figürchen aufeinander ein, schubsen sich von Plattformen und hin und wieder zoomt die Kamera ein wenig heran. Zusätzlich zu den Standard-Aktionen gibt's natürlich den einen oder anderen Special-Move: Sammelt Ihr beispielsweise einen Pokéball auf, erscheint ein Pokémon und attackiert den Feind mit einer gewaltigen Spezialattacke. Weitere Goodies sorgen für Aufruhr: Der schwere Vorschlaghammer bereitet Euren Gegnern Kopfschmerzen (egal, ob Elf, Fuchs oder Affe!), das Laserschwert kennt Ihr bereits aus einschlägigen Science-Fiction-Filmen und Bob-Omb muß als explosives Wurfgeschoß herhalten. Trotzdem: Die bunte Knuddel-Klopperei eignet sich allenthalben für hartgesottene Beat'em-Up-Spinner oder verliebte Nintendo-Fans – alle anderen spielen ausführlich probe. Wirklich positiv: Die Akustik. Egal ob Schloß Hyrule, Yoshi-Insel oder Tiefster Kongo – sämtliche Schauplätze sind mit den Original-Themen der Videospiel-Vorbilder hinterlegt. Dazu gibt's erstmals in einem Nintendo-Spiel deutsche Sprachausgabe – weiter so! ■



1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

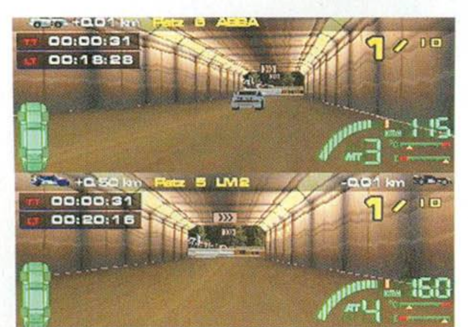
Andreas Binzenhöfer

Die 24 Stunden von Le Mans

PlayStation

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Mit den *24 Stunden von Le Mans* erfüllt Infogrames den Traum jedes echten Rennspielfans: Einmal selbst ein 24-Studen-Rennen auf dem berühmten Circuit de la Sarthe absolvieren. Einmal selbst im Rampenlicht stehen. Einmal selbst virtuelle Benzindüfte schnuppern. Bevor man sich jedoch an den eigentlichen Event wagt, sollte man zunächst einmal die Angebote namhafter Teams wie Toyota Motorsport, BMW Motorsport und Philippe Gache studieren und sich aufgrund von Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Handling für sein favorisiertes Team entscheiden. Während sich Einsteiger eher im dreigeteilten Arcade-Modus (Challenge, Zeitfahren, Schnelles Rennen) wohl fühlen, probieren sich wahre Profis gleich an einer kompletten Meisterschaft (GT2, Prototyp, GT1). Der besondere Clou an der Sache: Ihr müßt Euch Schritt für Schritt langsam nach oben arbeiten, bis Ihr schließlich in der Königsklasse mitmischen dürft. Der Realismus läßt sich dabei mit zahlreichen Optionen wie möglichem Schaden, Benzinverbrauch und manuellem Schalten jedem fahrerischen Können optimal anpassen. In sämtlichen Modi könnt Ihr so versteckte Extras meist in Form von zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen erspielen. Wer will, tritt sogar via Splitscreen gegen einen Freund an, muß dabei allerdings unverständlicherweise auf die Möglichkeit, ein komplettes 24-Stunden-Rennen in Echtzeit zu fahren, verzichten. Dieses Feature funktioniert im Ein-Spieler-Modus dafür um so besser. Wer Reifen und Benzinverbrauch nicht ständig im Auge behält, scheidet leicht mit einem entsprechenden Defekt aus. Während sich sowohl auf technischer als auch auf spielerischer Seite kaum Mängel finden lassen, fehlen in Le Mans einfach zu viele an und für sich selbstverständliche Optionen, wie z.B. veränderbare Witterungsverhältnisse. Rennspielfans werden allerdings auf jeden Fall positiv überrascht werden. ■







1-2 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

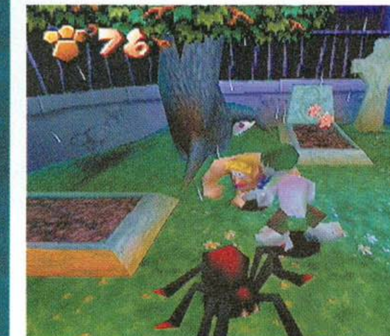
Daniel Johannes

Ruff & Tumble

PlayStation

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Trouble im Traumland: Der fiese Nitekap hat alle Winks in Käfigen eingesperrt! Was hier klingt wie zusammenhangloses Sinnlos-Gerede, ist in Wirklichkeit die Hintergrundstory zum neuesten 3D-Jump'n'Run für die PlayStation. Nachts, wenn alle Kinder schlafen, sorgen die mysteriösen Winks dafür, daß die Kids keine Alpträume kriegen – doch jetzt sind die flauschigen Knuddel-Knäuel dem niederträchtigen Nitekap zum Opfer gefallen. Nur weil der abends nicht zur Ruh kommt, soll die ganze Menschheit dafür büßen – der verrückte Alte will uns das Träumen vermiesen. Und gäbe es da nicht die tapferen Geschwister Ruff und Tumble... wir wären hoffnungslos verloren. Die beiden Rabauken mimen im Traumland nämlich die Protagonisten – Ihr entscheidet zu Beginn, ob Ihr Euch mit dem mutigen Ruff oder Schwesterchen Tumble auf die Suche nach den Schutzpatronen macht. Aber egal, mit wem Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, Ihr werdet jede Menge Spaß haben. Denn in der Schlummerwelt ist alles möglich – und beide Kiddies haben unterschiedliche Fantasien. Während sich der kecke Knabe schon mal in ein Ninja-Kostüm hüllt und mit Schwert- wie Kampfkunst den Gegnern das Fürchten lehrt, schlägt die zartere Tumble mit ihrem Teddy auf die Feinde ein. Um alle Winks zu befreien, müßt Ihr nicht nur zahlreiche (teilweise sehr umfangreiche) Level in unterschiedlichen Welten erkunden, sondern auch jede Menge Gegenstände aufgespüren . Spezielle Schlüssel und Zahnräder öffnen neue Abschnitte, Z's füllen Euer Schlafkonto und damit Eure Energie und mysteriöse Zauerboxen verleihen Euch kurzzeitig besondere Fähigkeiten. Zudem aktiviert Ihr hier einen Schalter, zerschlagt da eine Truhe und vermöbelt zwischendurch natürlich fleißig allerlei finstere Gestalten. *Ruff & Tumble* ist stark von *Banjo-Kazooie* inspiriert, ohne jedoch auch nur annähernd an die Genialität eines Rare-Produkts heranzukommen. Trotzdem ist der Ausflug ins Traumland für Jump'n'Run-Freunde spaßig – und wer *Spyro* oder *Ape Escape* mochte, holt sich's sowieso. ■







1 Spieler | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

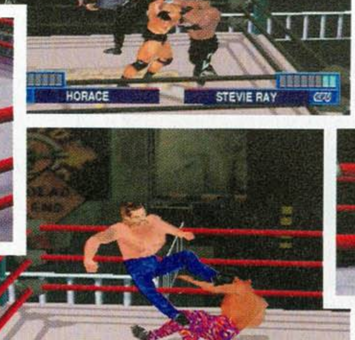
Oliver Ehrle

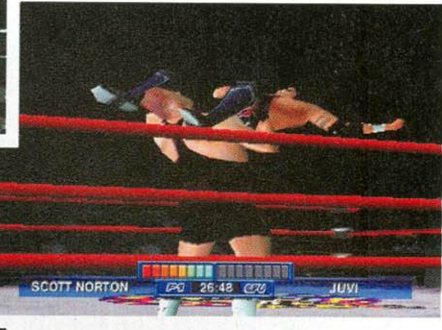



WCW Mayhem

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM (N64) / 99.- DM (PS)

Nach THQ und Acclaim wagt sich nun auch Sportexperte Electronic Arts in den Wrestling-Ring: 56 WCW-Catcher schicken die amerikanischen Programmierer ins Duell, zu Handicapmatch und Vierspielerkeilerei. Wie in WWF-Konkurrenz starten erfahrene Spieler eden Karrieremodus, um sich den Schwergewichtstitel zu erprügeln. Gleichzeitig ist *WCW Mayhem* der erste Wrestling-Titel mit vernünftiger Online-Funktion: Wer WWW-Zugang besitzt, holt sich geheime Paßwörter von der EA-Homepage und aktiviert diese im "Pay-per-View"-Menü: Die Buchstabenkombi PLYHDNGYS lockt z.B. alle versteckten Catcher ins Spiel. In Bezug auf das Kampfsystem entschied sich Elektronic Arts für eine Einsteiger-freundliche Mischung aus *WWF Attitude* und *WWF Wrestlemania 2000*: Die vier Angriffsknöpfe stehen für Schlag, Tritt, Spezialschlag und Clinch, die Manöverkombis sind bei allen Catchern gleich. Doubleteammoves könnt Ihr nicht ausführen, dafür greift Ihr nach alter Wrestling-Tradition auf Waffen zurück: Neu ist der "Tazer", ein Stromstock, mit dem Ihr Eure Gegenüber bruzelt. *WWF Mayhem* kann mit der Konkurrenz locker mithalten: Eure Wrestler agieren flink und dynamisch. Nur wer dem Feind schräg gegenübersteht, greift oft ins Leere. Wie Eure TV-Vorbilder tummelt Ihr Euch auch in 13 Backstage-Arenen, z.B. in Wettkampfbüro und Pausenareal. Im Mehrspielermodus ist *WCW Mayhem* den komplizierten *WWF Attitude*-Kollegen von Acclaim deutlich überlegen, kann aber mit dem ausgeklügelten Kontersystem und den hämmernden Doubleteammoves von *WWF Wrestlemania 2000* (THQ) nicht mithalten. ■









PlayStation: 1-4 Spieler | Memory Card | Texte englisch | Rumble Pak | Für Einsteiger bis Profis

N64: 1-4 Spieler | Controller Pak | Texte englisch | Rumble Pak | Für Einsteiger bis Profis

mArk liebOld

Jeff Wayne's War of the Worlds

Genre	Action/Strategie
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Pixelogic
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Die Vorlage für *Jeff Wayne's The War of the Worlds* lieferte das gleichnamige Musical aus dem Jahr 1978. Die Story ist schnell erzählt: Außerirdische landen Ende des 19. Jahrhunderts auf unserer guten alten Erde, um der Menschheit den Garaus zu machen. Ihr erstes Ziel ist die Kolonialmacht England. Ihr schlüpft in die Rolle eines eifrigen Journalisten, der dem britischen Militär mit Rat und vor allem Tat im Kampf gegen die Invasoren zur Seite steht. Der Kampf gegen die Marsianer erstreckt sich über 14 Level. Diese sind auf der gesamten britischen Insel verteilt und entführen den Spieler sowohl in die immergrünen Heiden des Hochlandes und die dreckigen Straßen der englischen Großstädte als auch auf die stürmische See. Trotz ihrer technischen Unterlegenheit – die Außerirdischen ziehen beispielsweise mit gigantischen dreibeinigen Walker oder Gleitern in die Schlacht – kann das Militär mit einer Vielzahl an verschiedenen Fahrzeugen und Geschützstellungen aufwarten. Von schwergepanzerten Kampfwagen über flinke Motorräder bis hin zu großen Schlachtschiffen oder U-Booten, um nur ein paar Einheiten zu nennen. Zwar gilt es in erster Linie die Marsianer aus dem jeweiligen Landstrich zu vertreiben, allerdings müssen auch kleine Aufgaben wie z.B. das Retten von Zivilisten aus den Blutfarmen oder das Errichten einer funktionstüchtigen Fabrikanlage erfüllt werden. Jeff Wayne's The War of the Worlds ist ein abwechslungsreiches und nett in Szene gesetztes Actiongame, daß mit durch eine kleinen Prise Strategie etwas verfeinert wurde. Während die Grafik für den verwöhnten Zocker etwas zu pixelig geraden ist, kann der herrliche Originalsoundtrack (remixed Version) des Musical vollends überzeugen. ■





GRAFIK 7 · HANDLING 7 · SOUND 9 · SPIELDESIGN 8 · SPIELSPASS 6

1 Spieler | Paßwort | Analog Controller | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR – Cross Country Racing

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Mit Konami auf die Piste: Ihr wählt einen von 14 Rally-Flitzern (10 weitere könnt Ihr erspielen) und brettert mit dem Boliden durch 20 verschiedene Landschaften, vom deutschen Wald bis zum südafrikanischen Strand. Im Meisterschaftsmodus verdienen erfolgreiche Piloten das Geld für die Tuningwerkstatt, im Rally-Modus drängelt Ihr Euch über fünf Strecken auf den ersten Platz. Per Game-Boy-Link fordert Ihr einen menschlichen Gegner zum Duell, Solo-Perfektionisten schlagen die Bestzeiten im Zeitkampf. Für eine ernsthafte Rally-Simulation ist der Game Boy natürlich nicht geeignet, trotzdem ist Konami das Fahrzeug-Handling sehr gut gelungen: Mit etwas Übung slided Ihr überlegen durch jede Kurve. Dabei achtet Ihr stets auf Eure Cockpit-Anzeigen, die Euch vor Reifenabnutzung und Getriebeschaden warnen – wer den Wagen zu sehr schindet, bleibt am Streckenrand liegen. Dezente Berg-und-Tal-Fahrten, animierte Hintergründe inkl. Sonnenuntergang (!), Witterungseffekte und umfangreiche Statistiken runden den *Cross Country Racing* zu einem Vorzeigerennspiel ab. ■



1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Texte deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR – Missile Command

Genre	Shoot 'em'-Up
Anbieter	Take 2
Entwickler	Majesco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Zurück in die Videospiel-Urzeit: Mit der Umsetzung des *Missile Command*-Automaten von 1980 findet sich eine weitere 1:1-Automatenumsetzung auf dem Game Boy Color ein. Wie damals seid Ihr als Flugabwehr für die Sicherheit abstrakt dargestellter Großstädten verantwortlich und ballert per Fadenkreuz auf herannahende Raketen. Deren Flugbahn plant Ihr blitzschnell voraus und setzt eine Abfangexplosion an die richtige Stelle. Ab dem dritten Level werfen auch Bomber ihre tödliche Last über Euren Städten ab. Um Munition zu sparen solltet Ihr mit einem Schuß mehrere Raketen stoppen, denn die schützenden Explosionswolken Eurer Geschosse verweilen für mehrere Sekunden auf dem Bildschirm. Im Zweispielermodus schnappt Ihr Euch im gemeinsamen Luftraum gegenseitig die Ziele weg: Wer die meisten Raketen abschießt, gewinnt. *Missile Command* lockt besonders Videospielveteranen ans LC-Display, Neueinsteiger vermissen Special FX und umfangreiche Extras. ■





1-2 Spieler | Dialogkabel | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR – Evel Knievel

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Take 2
Entwickler	Rockstar
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Der berühmteste Stuntman der Welt verblüfft nun auch auf dem Game Boy Color sein Publikum: In vier Ländern stellt Ihr Euch auf Eurem Feuerstuhl 20 mörderischen Pisten, die mit Loopings, U-Turns, Schanzen und gemeinen Huckeln Eure ganze Konzentration fordern. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen brettert Ihr nicht um die Bestzeit, sondern versucht Euren Schützling möglichst behutsam durch die Schikanen zu lenken. Mit einem Knopf gebt Ihr Gas, mit dem anderen wechselt Ihr die Fahrtrichtung. Kompliziert ist dabei die Evel-Physik: Der Stuntman sitzt ganz vorn auf seinem Feuerstuhl, das drückt Euer Vorderrad in jedem Sprung nach unten. Wer jedoch im Flug das Steuer herum reißt und den Anlauf genau einschätzt, landet sicher auf den Reifen. Angesichts der Masse an Game Boy-Jump'n'Runs ist *Evel Knievel* ein Spiel mit erfrischend neuer Idee, das auf weitere innovative Konzepte hoffen läßt: Handheld-Fans greifen auf jeden Fall zu. ■







1 Spieler | Texte deutsch | Für Einsteiger & Profis

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR – Rugrats - Die Zeitreise

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	THQ
Entwickler	Viacom
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 69,- DM

Lange nicht gesehen... Die Rugrats sind wieder da! Diesmal gehen die kleinen Hosenscheißer auf Zeitreise. Die Story ist ebenso schnell erzählt wie erdacht: In einem Spielzeugladen stoßen Tommy, Chuckie, Angelica und Co. auf eine Zeitmaschine – und schwuppdiwupp ist die abgedrehte Bande aus dem Hier und Jetzt verschwunden. Es folgt eine Odyssee durch sämtliche Epochen der Menschheitsgeschichte – typisch! Ihr dirigiert die kleinen Racker also durch die verschiedensten Szenarien: Schlagt Euch in düsteren Minen des 18. Jahrhunderts mit Fledermäusen und Regenwürmern herum, löst die vertrackten Rätsel einer uralten Pyramide, steht im Wilden Westen Euer Baby oder taucht durch eine versunkene Stadt. Weiter geht's im Duell mit Dinosauriern. Habt Ihr die prähistorischen Biester hinter Euch gelassen, lernt Ihr die rauhen Sitten des Mittelalters kennen und liefert Euch Gefechte mit ruchlosen Piraten. Sogar ein Abstecher auf den Mond steht auf dem abwechslungsreichen Reiseplan. So obligatorisch wie die Stationen, die Ihr abklappert, ist auch das Spielsystem – da braucht niemand Innovationen zu erwarten. Somit richtet sich auch der Ausflug in die 4. Dimension ausschließlich an junggebliebene Serien-Fans und notorische Jump'n'Run-Freaks. Wir wünschen gute Reise! ■



1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR GTA

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Rockstar
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Die *Grand Theft Auto*-Gangster überrollen den Game Boy: Wie auf der Playstation sprintet Ihr durch die Straßen und Hinterhöfe verschiedener Großstädte und besorgt Euch gut versteckte Extras wie Pistole, MG und kugelsichere Weste. Anschließend klaut Ihre Euch einen Wagen und nehmt einen Einsatzbefehl in der nächsten Telefonzelle entgegen. Natürlich dürft Ihr auch planlos durch die Straßen heizen und friedliche Bürger plätten. Leider könnt Ihr Euren winzigen Schützling kaum erkennen: Erst wenn Ihr lauft oder schießt, enthüllt sich Euch die aktuelle Blickrichtung. Auch die Steuerung ist kompliziert, denn die Tasten sind doppelt belegt: Bis Ihr A und Select für den Autoklau gedrückt habt, ist Euer Zielobjekt schon vorbei gerauscht. Das nervige Gedudel aus dem Lautsprecher hat die Bezeichnung "Musik" nicht verdient: *GTA* ist eine Schnellschuß-Entwicklung, an die sich nur Hardcore-Fans wagen. ■





1 Spieler | Batterie | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Turok Rage Wars

Genre	Action
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Bit Managers
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Turok Rage Wars auf dem Game Boy – verständlich, daß bei dieser Konvertierung bis auf den Namen der Hauptfigur nicht sonderlich viel überleben konnte (3D-Shooter waren schließlich noch nie eine Domäne von Nintendos Kleinstem). Neben einer obskuren Story und seltsam übersetztem Bildschirmtext (Turock?) hat die Handheld-Version jedoch zumindest optische Qualitäten zu bieten. So sind die Animationen Eures High-Tech-Indianers gut gelungen, Ihr lauft wunderbar flüssig (aus einer isometrischen Perspektive) durch abwechslungsreiche Dschungel-Szenarien. Sobald Euch eines der herumstreunenden Monster dumm kommt, könnt Ihr ihnen nach einem Griff in die Gürteltasche mit allerlei Waffen zeigen, wo der Hammer hängt - vor Bißattacken schützen Euch diverse Schilde. Leider wird *Turok Rage Wars* nach einiger Zeit ziemlich monoton, das ewig gleiche Spielprinzip wird Euch nicht allzu lange vor dem Mini-Schirm halten. Der "Indianer in der Hosentasche" ist also wirklich nur für absolute Turok-Fans zu empfehlen, denen der Name mehr als Spielspaß bedeutet. ■







1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Einsteiger bis Fortgeschrittene

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR Konami Collection Vol. 1

Hi-Score

Genre	Spielesammlung
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Mit der *Konami Collection Vol.1* präsentiert Konami vier eingefärbte Game Boy-Klassiker auf einem Modul. *Gradius* bildet den Grundstock zu einer der beliebtesten Ballerspielserien der 80'er Jahre: Aus seitlicher Perspektive düst Ihr mit Eurem Jäger durch Höhlen und über Osterinsel-Planeten und ballert auf angreifende Aliengeschwader. Manche überlassen Euch einen Bonuskristall, mit denen Ihr Extrawaffen, Laser, Bomben und Schutzschild kauft. Gruselig wird's im schweren Jump'n'Run *Castlevania*, in dem Ihr den fiesen Dracula in seinem Schoß besucht: Bis heute kann sich kein Game Boy-Spiel mit den schummrigen Stereo-Orchester des Klassikers messen – spielt unbedingt mit Kopfhörer! Mit *Konami Racing* flitzt Ihr aus der Vogelperspektive über verworrene Formel1-Strecken. Wer einmal in die Botanik rauscht, kann jede Hoffnung auf den Sieg begraben, denn für eine Aufholjagd beschleunigt Euer Wagen viel zu langsam. Fahrt vorausschauend und vermeidet den Abflug, dann macht "Racing" Laune. Das letzte Spiel der Modul-Compilation ist *Probotector*, vielleicht das beste Game-Boy-Jump'n'Shoot aller Zeiten: In abwechselnd horizontal und vertikal scrollenden Levels ballert Ihr auf Soldaten, Aliens und Geschütztürme, sammelt Extrawaffen wie Streuschuß und Flammenwerfer. Vier motivierende Klassiker auf einen Streich - das gabs noch nie. Auch die Mischung ist gelungen: Action, Jump'n'Run und Rennspiel bietet für jeden Spielertyp die richtige Unterhaltung. Somit gehört die *Konami Collection Vol.1* in die Tasche jedes Game Boy-Besitzers. Kenner und Liebhaber des japanischen Edelherstellers freuen sich besonders über den klassichen Konami-Cheat, der in allen vier Spielen funktioniert. Drückt im Titelbild oder Pausemenü die folgende Tastenkombination: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A und Start. ■











1-2 Spieler | Texte englisch | Für Einsteiger bis Profis

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR – Pac-Man & Mrs. Pac-Man

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Jetzt ist Essenszeit – und Acclaim bittet zu Tisch! Gleich zwei Uralt-Klassiker haben die Shadow Man-Macher da ausgegraben: Pac-Man und Ms. Pac-Man. Und an beiden hat sich nichts geändert: Noch immer steuert Ihr den gelben Nimmersatt bzw. sein weibliches Pendant durch ein wirres Labyrinth. Dabei müßt Ihr nicht nur sämtliche "Futtertüpfel" verspeisen, sondern nebenbei auch noch den garstigen Geistern ausweichen, die dort überall in den Gängen herumschwirren. Schluckt Pac-Man ein Kraftdragee, kann er auch die Gespenster auffressen – ist das Areal schließlich komplett gesäubert, geht's in den nächsten Level. Wird's Euch mit der Zeit zu eintönig und tut Euch vom vielen Mampfen schon der Bauch weh, vergnügt Ihr Euch mit zwei Bonus-Games. Auf jedes Modul haben die Entwickler ein kleines Mini-Spielchen gepackt: Sortiert im Tetris-Verschnitt Pac-Panic Blöcke und Geister oder versucht in Super Pac-Man das Essen hinter verschlossenen Toren zu ergattern. Wer Appetit bekommen hat, wirft einen Blick auf die Freßorgie – richtig begeistert sein werden aber nur notorische Nostalgiker. ■





Pac-Man: | 1-2 Spieler | Linkkabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Mrs. Pac-Man: | 1-2 Spieler | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR – Supreme Snowboarding

Genre	Sportspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Creations
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Snowboarding ist "in" – das müssen mittlerweile sogar die verhaßten Ski-Fahrer zugeben. Grund genug für Creations, den Trend-Sport auf den Game Boy Color zu portierten. Und zumindest was Board-, Fahrer- und Options-Vielfalt betrifft, braucht sich der kleine Handheld nicht vor seinen grauen, weißen und schwarzen Brüdern zu verstecken. Vor dem Start gestaltet Ihr Euren einen eigenen Fahrer und wählt anschließend zwischen Wettkampf, Zeitrennen, Slalom und Freistil. Oder Ihr dreht ein paar Runden auf der Trainings-Piste und werdet so in die intuitive Steuerung und die Ausführung der über 20 (wir reden hier von den zwei Tasten eines Game-Boys!) Tricks eingewiesen. Optisch bietet sich Euch zwar nur eine triste Schneelandschaft (gelegentlich von Hügeln oder Bäumen unterbrochen), die gemächlich auf Euch zu"rollt" – aber spielerisch kann die kleine Snowboard-Version mit so manchem "echten" Snowboard-Spiel konkurrieren. Ein 1080° ist Supreme Snowboarding dadurch zwar sicherlich noch nicht, aber für den kurzen Lauf unterwegs kann die interessante Schnee-Hatz begeistern. ■



1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene

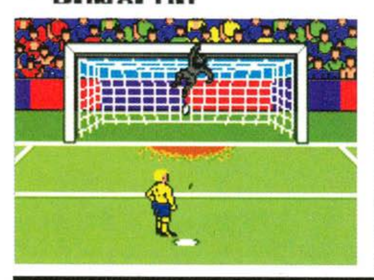
Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR – Ronaldo V-Football

Genre	Sportspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Bit-Manager
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69 .- DM

Große Lizenz für Nintendos Kleinen: gleich 114 nationale und internationale Teams kicken auf dem Game Boy Color in Originalbesetzung als Micker-Sprites um Tore und Siege. Spielerische Raffinessen sucht man freilich vergebens, mit realem Fußball hat Ronaldos V-Football praktisch nichts gemein. Einfachste Standard-Spielzüge bestimmen das Spielgeschehen, man treibt das Leder ausnahmslos mit den immer gleichen Pass-Stafetten in des Gegners Strafraum, Sololäufe oder gar Dribblings sind absolute Fehlanzeige. Daß ballführende Spieler nur etwa 1/10 der normalen Geschwindigkeit zu laufen imstande sind, ist nur einer von vielen kleinen Kritikpunkten, die letztlich dazu führen, daß man sich fragt, ob man mit der Ronaldo-Lizenz nicht auch gleichzeitig dessen momentane Form eingekauft hat: auffällig unauffällig! ■





1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR – Mickey's Racing Adventure

Genre	Racing Adventure
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69 .- DM

Viola – das erste Produkt aus Rares Lizenz-Deal mit Disney ist fertig. Und wie es sich für die emsigen Engländer gehört, präsentierten sie uns auch dieses mal einen interessanten Genre-Mix. Hier geht's nämlich nicht nur um heiße Renn-Action, das Game Boy-Modul kommt auch mit einigen Adventure-Elementen daher. Ehe Ihr Euch mit dem üblen Kater Karlo wilde Verfolgungsjagden liefert, spaziert Ihr zunächst durch das idyllische Entenhausen. Hier besucht Ihr Eure Freunde, führt Unterhaltungen und sammelt fleißig Disney-Taler ein. Nur mit denen erlangt Ihr nämlich Zutritt zu den verschiedenen Rennstrecken. Auf der Piste geht's dann obligatorisch her: Ihr braust mit Eurer Disney-Kutsche über isometrische Rundkurse (erinnern stark an *Rock'n'Roll-Racing*), nutzt Beschleunigungsfelder, um Eure Gegner zu überholen oder attackiert Eure Kontrahenten mit speziellen Sonder-Items. Von der Duck-Bombe über Klebenetz und Chaoswolke bis hin zu Goofys K.O.-Schlag ist alles dabei. In Professor Primus von Quacks Werkstatt oder bei Gundel Gaukeley rüstet Ihr Eure Cartoon-Boliden ordentlich auf. Fazit: Rennspiel-Freaks schauen sich die Disney-Raserei mal an! ■





1 Spieler | Batterie | Printer | Infrarot-Port | Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR – Mission Impossible

Hi-Score

Genre	Action
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Rebellion
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

IMF-Agent Ethan Hunt verschlägt es nach Nintendo-64- und PlayStation-Einsätzen nun sogar auf tragbares 8-Bit-Territorium. Doch im Gegensatz zu Busch-Springer *Turok* hat man hier versucht, das Spielprinzip auf den Mini-Schirm herüberzuretten – statt actionlastigem Shoot'em-Up erwarten Euch hier taktisches Vorgehen und festgelegte Missionsziele. Als Ausrüstung besitzt Ihr neben dem IMF-Kommunikator und der schallgedämpften Pistole missions-abhängige Gadgets wie Enterhaken, Safeknacker oder Codekarte. Derart ausgestattet schleicht Ihr durch die gegnerischen Installationen, immer auf der Flucht vor patrouillierenden Wachen – denn sobald Ihr von diesen entdeckt werdet, wird automatisch Alarm ausgelöst. Leider verhalten sich Eure Gegner weit weniger taktisch, stur laufen sie ihre Runden ab und lassen sich dabei nicht einmal von vorbeizischenden Patronen stören. Zu Hi-Score-Ruhm gelangt *Mission: Impossible* letztendlich durch das geniale Datenbank-Feature, denn mit dem durchsichtigen Modul könnt Ihr nicht nur persönliche Daten (wie Adressen oder Memos) verwalten, sondern per IR-Schnittstelle auch mit anderen Game Boys kommunizieren oder Euren Handheld sogar als Fernbedienung einsetzen! ■



1 Spieler | Modulspeicher | IR-Unterstützung | Datenbank | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR – Worms Armageddon

Hi-Score

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Endlich wüten die Hosentaschen-Rambos auch auf Nintendos Kleinstem – doch erwartungsgemäß mußten die Erdreichbewohner bei ihrer Konvertierung einige Federn (Federn?) lassen. So sind die Einspieler-Missionen komplett unter den Tisch gefallen während die 8-Bit-Waffenkiste nur noch Platz für insgesamt 14 Kampfgeräte bietet. Im Gegensatz zur Nintendo 64-Version sind Handling und Menü-Plazierung exzellent gelöst. Jeder Wurm läßt sich sehr gut steuern, während die meisten der veränderbaren Spiel-Optionen ihren Weg auch auf diese bisher kleinste *Worms*-Version gefunden haben. Leider blieben einige Animations-Sequenzen sowie sämtliche Explosions-Wolken auf der Konvertierungs-Strecke, was während panischer Hosentaschen-Schlachten jedoch nicht weiter ins Gewicht fällt. Die Einspieler-Kämpfe gegen den Computer werden allerdings (wie bei *Worms* üblich) schon nach kurzer Zeit eintönig, deshalb solltet Ihr vor dem Kauf nach einem geeigneten Mitspieler Ausschau halten (nur ein Game Boy wird benötigt!). ■



1-2 Spieler | Paßwort | Modulspeicher | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR – Mr. Nutz

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Neon
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69 .- DM

Neons Super-Nes-Oldie (Nicht zu verwechseln mit der Sonic-inspirierten Mega-Drive-Variante!) wird für den Game Boy umgesetzt: Das gemütliche Eichhörnchen joggt durch heimlige Zeichentrick-Wälder, hupft aufdringlichen Nüssen auf die kernige Birne – und wenn Conkers deutscher Verwandter gar zu viel Schaden hinnehmen mußte, dann rollt er sich traurig in seinen buschigen Schweif ein und schleicht sich zum Level-Anfang zurück. Vorausgesetzt allerdings, Ihr habt fleißig Nagerkost gesammelt... und noch mindestens ein Continue in petto. Aber daß die kostbaren Reserveleben in den gefährlichen Märchenwäldern verschwinden wie heiße Maronen in der winterlichen Einfkaufszone, das bekommt Ihr spätestens im dritten Level zu spüren: Euer Eichhörnchen springt förmlich um sein Leben!



Will heißen: Mr. Nutz ist wie sein großes Vorbild umverschämt schwer (kein Geschenk für den kleinen Bruder) – aber auf dem Game Boy ein beachtliches Stück Grafikzauberei. Jump'n'Run-Freunde schließen das niedliche Kerlchen schnell ins Herz: Mr. Nutz hat Magie! ■



1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR – Tasmanischer Teufel – Das Verrückte Fressen

Genre	Eat'em'all
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Sunsoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69 .- DM

Wie Nager Nutz sammelt auch Cartoon-Rabauke Taz eifrig Vorräte: Torten, Beeren, Kekse, Lammkeulen – Taz hat wie immer mächtig Hunger, und zu allem Überfluß lassen ihn Sunsofts Level-Ingenieure erst in den nächsten Spielabschnitt, wenn der Wildfang den aktuellen Level ratzeputz leer gefuttert hat. "Iß was auf den Tisch kommt!" hat schon Mutti Teufel gesagt, und weil Taz ein braver Junge sein will, frißt er sich durch aller Herren Länder: Von den tasmanischen Insel über die Schweiz und bis nach Las Vegas, insgesamt acht Level wollen (aus der Vogelperspektive) systematisch geplündert werden. Taz erforscht das Game-Boy-Bankett mit Sprung-Button und Spuck-Attacke: Das schlägt nicht nur aufdringliche Feinde in die Flucht, sondern regt obendrein noch die Verdauung an. Nur wenn Euer Teufelchen tüchtig spuckt und eifrig durch die Gegend spaziert, wird Raum für neues Futter frei – sonst gibt's Verdauungs-Stau, und Ihr könnt bis auf Weiteres keine Leckerli mehr auflesen! Hört sich ziemlich schwachsinnig an, oder? Ist es auch: Aber echte Cartoon-Fans sollte das kaum stören. Wer sich mit Simpel-Design und frustigen Sprungeinlagen abfinden kann, der schaut rein – niedlich ist Taz' Handheld-Hupferei allemal! ■



1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Einsteiger und Fortgeschrittene



Damit Ihr den Überblick nicht verliert: Für Pokémon-Fans gibt's von Nintendo den Offiziellen Spieleberater (vierfarbig, 122 Seiten stark) und das "Pokémon-Timesystem" (mit Kalender für's Jahr 2000 und stylischem Pikachu-Lesezeichen).

Neue Pokémon-Editionen!

Für alle Import-Freaks unter Euch: Derweil sich deutsche Gameboy-Spieler erst mit roter und blauer Edition verlustieren, sind in Japan diese Tage zwei neue Poké-mon-Versionen in den Geschäften aufgeschlagen. Poké-süchtige Nippon-Kids zocken ab sofort nur noch in Gold und Silber: Die beiden Cartridge-Neulinge locken den Poké-Trainer von Welt nicht nur mit einer komplett neuen Geographie, nein – es gibt auch jede Menge frischer Hosentaschen-Monsterchen. Statt 150 Gameboy-Biestern könnt Ihr beim Tauschgeschäft zwischen Gold und Silber ganze 250 Arten pummliger Manga-Monster an Land ziehen! Aber damit noch nicht genug der Neuerungen: Im Gegensatz zu den monochromen Vorgängern wurden beide Module für den Game-Boy-Color entwickelt, warten also vom ersten Busch bis zum letzten Baum mit ansprechender Kolorierung auf! Auch neue Rand-Gags gibt's wieder jede Menge. So tönt aus den Lautsprecherboxen von Radios die "Final Fantasy Legend"-Melodie – und auch das obligatorische Kommunikations-Zubehör für die Hosentasche darf nicht fehlen: Mit Eurem Handy telefoniert Ihr Freunde und Poke-Prof Dr. Eich an. Und wissen auch die nicht weiter, dann könnt Ihr Euch trotzdem guten Gewissens in den nächsten Kampf stürzen: Denn die begehrten Heilkräuter wachsen jetzt nicht mehr nur in schattigen Verstecken – ab sofort wuchert die LP-spendende Flora sehr viel offensichtlicher. Wenn Ihr den US- bzw. PAL-Release der Neuauflage nach all den schmackigen Infos kaum noch erwarten könnt, dann trainiert schon mal eifrig Eure Monsterchen aus roter und blauer Edition: Denn die kleinen Racker werden mit dem Erwerb von Gold- und Silber-Pokémon noch lange nicht überflüssig. Im Gegenteil: Ihr könnt Eure Lieblinge nicht nur zwischen der güldenen und der silbernen Editon "herumschubsen" – Ihr könnt auch mit Besitzern der anderen Editionen tauschen. Umgekehrt wird zwar kein Tauschgeschäft draus, aber immerhin!

Sind ab sofort leichter zu finden: Heilkräuter.

Pokémon 2 im Anrollen:

Die Pokémon-Welle rollt weiter....und in ein paar Monaten rollt auch die offizielle Fortsetzung an. Während Gold- und Silber-Edition in erster Linie hochgepeppelte Neuauflagen der beiden Originale (Rot und Blau) sind, wartet die nächste Pokémon-Generation mit entscheidenden Neuerungen auf: Zum einen gibt's ab sofort Tag- und Nachtwechsel, zum anderen werfen die neuen Pokémon Junge! Tag- und Nacht-Rythmus wirken sich auf die Zufallsbegegnungen aus (so trauen sich manche Monsterchen nur bei Nacht aus ihrem Versteck), mit der Nachwuchs-Option tun sich ungeahnte Zucht-Perspektiven auf, denn demnächst gibt's zu jedem männlichen Pokémon auch das weibliche Pendant: Stellt Euch vor, Euer Level-100 Nidoran paart sich mit einer Level-100 Nidorina... das Nido-Göhr wird monströs!

Musikalisch: Aus dem Radio klimpert die "Final Fantasy Legend"-Melodie.

Kein Herz für Pokémon...

haben die Jungs von der Internet-Page **www.mustbedestroyed.com**

Was die Burschen Eurem Lieblings-Pokémon Pikachu alles angetan haben, das seht Ihr auf den folgenden Bildern. Aber Achtung: Nicht dem kleinen Bruder zeigen....der Inhalt ist schockierend, moralisch verwerflich und hinterläßt bei Jugendlichen unter 10 Jahren irreperable Geistesschäden!

Pikachu studiert das Reifenprofil....



Das tut weh! Pikachu haucht sein wolliges Leben unter der Motorsäge aus!



Hier geht's heiß her: Ein Kanister Benzin und ein Feuerzeug befreien das verlauste Fell von Pixel-Schädlingen.

Magic Pokémon: Das Trading Card Game

Kennt Ihr "Magic the Gathering?" Nein? Kein Problem: Jetzt habt Ihr die zweite großartige Chance, in die wunderbare Welt der Trading Card Games einzusteigen. Nur, daß Ihr jetzt keine klapprigen Skelette und schuppigen Fantasy-Drachen, sondern Pikachu & Co. gegeneinander ausspielt. Wie bei Welterfolg "Magic the Gathering" stecken auch hinter dem Pokémon-Set die Sammelkartenspiel-Experten des US-Publishers "Wizards of the Coast". Hierzulande wird das etwas andere Kartenspiel von Amigo angeboten: Für Starter- und Themen-Sets (ein Päckchen kommt mit 60 Karten daher) löhnt Ihr rund 20 Märker, die Booster mit je elf Karten bekommt Ihr für rund 4 DM. Wie ihre digitalen Vorbilder haben die Karten-Pokémon Werte für Angriff und Spezialeigenschaften – namentlich Kraftpunkte, Angriffsschaden und Angriffskosten. Auch hier könnt Ihr Euer Wunder-Talente nur so lange einsetzen, wie Euer Energie-Vorrat (in diesem Fall die Kraftpunkte) reicht – danach ist Schluß mit lustig, und Ihr seid den Karten Eures Gegenübers (weitgehend) hilflos ausgeliefert. Gekämpft wird Karte für Karte – und Karte gegen Karte, so lange bis einem der beiden Pokémon die Kraftpunkte ausgehen oder Ihr alle Karten vom "Preisstapel" auf der Hand habt. Raum für taktische Finessen á la Magic geben Euch Evolutions-Karten (für die Weiterentwicklung Eurer Pokémon), Trainer-Karten (mit Spezialregeln) und Energiekarten (mit der Unterteilung in Elemente wie Pflanze, Feuer, Wasser, Blitz und Psycho). [illegible] ten Steinchen (liege[illegible] Starter- und Themen-Sets bei) kennen Trading-Card-Profis bereits aus Magic the Gathering: Mit den Plastik-Klunkern markiert Ihr (einfach auf die jeweilige Karte legen) zum Beispiel, ob ein Pokémon Schaden kassiert hat – oder mit dem Einsatz einer Spezialfähigkeit an der Reihe ist. Hört sich kompliziert an, ist aber nach dem ersten Warmspielen ähnlich simpel wie das Videospiel-Vorbild – und mindestens genauso suchtverdächtig! Unbedingt Probe spielen!

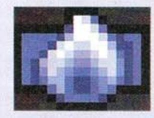
Meister der Elemente

Selbst für Square-Veteranen ist das neue *Final Fantasy VIII* sehr gewöhnungsbedürftig: Das neuartige Kopplungssystem mit seinen zahlreichen Statistiken und Menüs verwirrt zu Beginn jeden Spieler. Auch Eure Lehrerin Quistis erklärt Euch das Statussystem nur grob: Um Eigenschaften wie Lebenspunkte oder Schnelligkeit zu verbessern, koppelt Ihr sie mit einem Zauber. Doch nur mit viel Erfahrung stellt Ihr Euch auf kommende Kämpfe richtig ein. Die Wahl der Magie ist dabei entscheidend: Feuer erhöht Eure Lebensenergie nur um wenige Punkte – mit Heil- und Schutzmagie (Vita, Shell) erzielt Ihr bessere Ergebnisse. Das Gleiche gilt für Angriffs- und Verteidigungswerte: Das Statusmenü informiert Euch in Prozent über Eure Anfälligkeit auf jede Art von Element- und Statuszauber. Verwirrend ist jedoch, dass Zauberei im Spiel immer anders dargestellt wird: Im Statusmenü als Icons, im Zaubermenü ist jeder Spruch benannt (ohne Icon), im Kampf schließlich gibt´s weder Icons noch Texte – Ihr erblickt lediglich eine kryptische Animation. Ein Zusammenhang ist schwer zu erraten, denn viele feindliche Zaubersprüche passen gar nicht in Euer Raster.

fun sorgt jetzt für Durchblick: Auf dieser Seite entschlüsseln wir den Zusammenhang zwischen Statusmenü und Duellzauber und verraten die Wirkungsweise der Elemente.

Alle Elemente

Hitze



Steht für jede Art von Feuerzauber: Ihr begegnet dem Element gleich zu Beginn in der Lavahöhle. Verwendet diese Magie gegen alle Art von Wasser- und Eismonstern.

Kälte



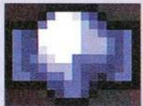
Richtet im Kampf mit fast allen Monstern mehr Schaden an als das Feuerelement: Nutzt Kältesprüche, um Hitzeungeheuer zu bekämpfen.

Donner



Umfaßt alle elektrischen Attacken: Blitzmagie oder die Guardian Force Quezacotl eignen sich exzellent zum Kampf gegen mechanische Gegner wie Roboter.

Erde



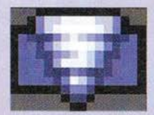
Steinschlag, Erdbeben & Co. vernichten alles, was auf festem Boden steht. Vögel sind gegen dieses Element immun.

Gift



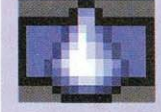
Eine nützliche Attacke gegen alle tierischen und menschlichen Gegner. Auf Maschinen und Roboter hat Gift keine Wirkung.

Wind



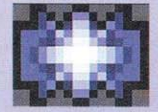
Setzt ein schwebender Gegner zum Sturzflug an, begegnet Ihr ihm mit Wirbelwind. Bodenständige Monster kümmert dieses Element nur wenig.

Wasser



Wüstenmonster, Feuerteufel und Roboter suchen vor der Dusche das Weite. In der Verteidigung schützt Euch das Wasserelement vor fiesen Kraken und Fischen.

Holy



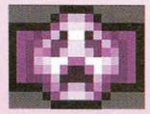
Steht für alle heiligen Attacken (z.B. die G. F. Siren) und für medizinische Magie. Koppelt den Vita-Zauber mit Eurer Attacke und Zombies zerfallen sofort zu Staub.

Das Statusmenü verrät die Anfälligkeit des Charakters auf verschiedene Element- und Statuszauber: Unsere Liste erklärt alle Symbole und ihre Wirkungsweise.



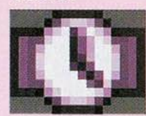
Koppelt Ihr Eure Attacke mit einem Zauber, wird er bei jedem Hieb ausgeführt: Die Prozentzahl gibt die Wahrscheinlichkeit an.

Fluch



Verflucht wird Euer Konterfei gähnend langsam und verzichtet auf Limit-Specials. Mit einer physischen Attacke kann der Fluch nicht gekoppelt werden.

Gemach



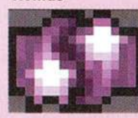
Immer mit der Ruhe: Mit dem Reaktionsfluch belastet, kämpfen Eure Schützlinge nur noch halb so schnell. Der lila Zeitbalken markiert diesen Status.

Stop



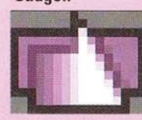
Die Zeit bleibt stehen. Im Gegensatz zur Versteinerung ist der Kampf nicht beendet, wenn alle drei Schützlinge betroffen sind: Wartet einfach ab.

Konfus



Eure Party dreht sie sich im Kreis und greift auch Verbündete (oder eigene Gefährten!) an. Heilt sie (Medica) oder wartet ein paar Kampfrunden ab.

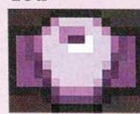
Saugen



Vampire und Fledermäuse klauen Euch die Lebensenergie: Je höher Eure Prozentzahl im Statusmenü, desto weniger Hitpoints können sie Euch pro Attacke entziehen.

Alle Zustände

Tod



Euer Held stirbt beim ersten Treffer, egal wie viele Lebenspunkte er besitzt: "Tod" ist der gemeinste Zauber, gegen den Ihr Euch auf jeden Fall wappnen müßt.

Gift



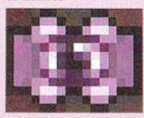
Eine grüne Wolke über dem Kopf Eures Schützling markiert eine Vergiftung: Jede Runde verliert er Lebenspunkte. Auch nach dem Kampf siecht Euer Held dahin.

Stein



Euer Held färbt sich grau und kann sich nicht mehr bewegen: Sind alle drei Schützlinge betroffen, habt Ihr das Spiel verloren.

Blind



Eine schwarze Wolke erscheint über dem Haupt Eures Helden: Heile ihn schnell, denn blind ist er ein schwacher Kämpfer.

Schweigen



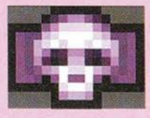
Eine leere Sprechblase markiert verstummte Charaktere: In diesem Zustand könnt Ihr lediglich Zuschlagen und eine Guardian-Ability anwenden.

Tobsucht



Eure Figuren laufen Amok: Befällt einen Schützling die Tobsucht, verliert Ihr jede Kontrolle über den rot glühenden Hitzkopf.

Zombie



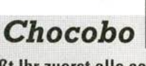
Euer Held läuft grün an: Versucht Ihr, seine Lebensenergie zu heilen oder ihn mit dem Phönix wiederzubeleben, fügt Ihr ihm damit weiteren Schaden zu.

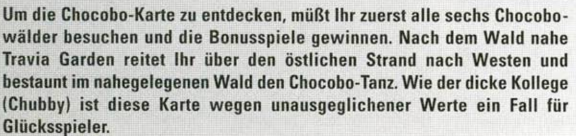
Schlaf



Eine Schnarchblase markiert dösende Charaktere: Semmelt dem Kollegen eine vor den Latz, dann wacht er wieder auf! Nutzt wahlweise auch einen Wiederbelebungszauber wie Remedy.







Chocobo

Um die Chocobo-Karte zu entdecken, mußt Ihr zuerst alle sechs Chocobowälder besuchen und die Bonusspiele gewinnen. Nach dem Wald nahe Travia Garden reitet Ihr über den östlichen Strand nach Westen und bestaunt im nahegelegenen Wald den Chocobo-Tanz. Wie der dicke Kollege (Chubby) ist diese Karte wegen unausgeglichener Werte ein Fall für Glücksspieler.

Angelo

Rinoas putziger Hund Angelo steht Euch nicht nur im Kampf, sondern auch beim Kartenspiel bei: Nur ein mieser Kampfwert und seine Elementar-Immunität machen Angelo zu einem hervorragenden Stich. Um die Hundekarte zu entdecken, plaudert Ihr mit der Waldeule Watts.

NTSC-TEST

Robert Bannert

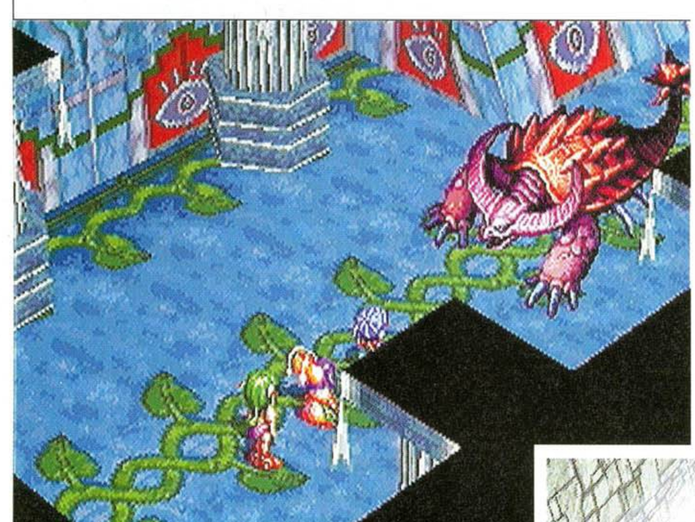
PlayStation

Grandia

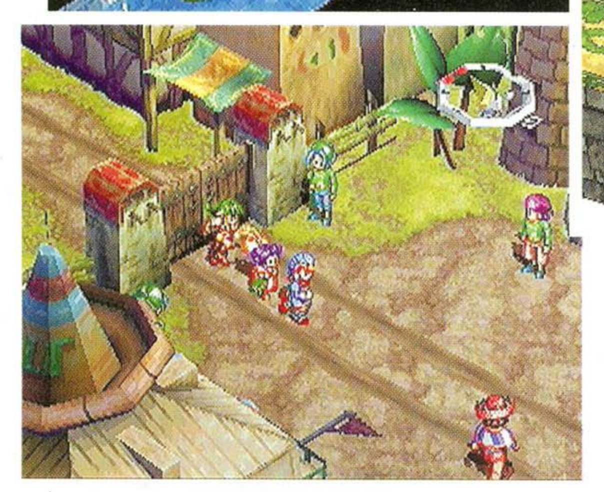


Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Game Arts
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 130,- DM

Rollenspiel-Reigen für Nippon-Fans: Lunar-Entwickler Game Arts verzaubert uns mit einem Abenteuer der dreidimensionalen Art – frech und fantasievoll.







Bevor Ihr zum Endgegner (oben) kommt, müßt mit einem Hebel die Laufstege ausfahren. Ohne die Brücke kommt Ihr nicht auf die anderen Seite des Verlieses: Zwischen den beiden Komplexen klafft ein bodenloser Abgrund.

Es ist schon ein Kreuz. Da versuchen ganze Generationen von japanischen Rollenspiel-Designern, ihre Charaktere mit glaubwürdigen Motiven ins große Abenteuer zu locken – und dann kommt ein einziger Frechdachs daher, um die ganzen Plot-Innovationen über den Haufen zu werfen: Grandia-Held Justin schert sich weder um Land noch Mitmenschen – nein, der dreiste Bursche will schlicht und einfach Abenteuer erleben! Justin möchte Schätze heben, in staubigen Ruinen herumstöbern, den bitterbösen Vogel Greif bitteschön im Dutzend erschlagen - und sich überhaupt mal so richtig die Hände schmutzig machen!

Aber kein Wunder, daß es den Teenie-Heißsporn nicht lange am heimischen Herd hält: Mutti Lilly ist zwar ein ganz bezauberndes Vorzeigestück japanischer Zeichentrick-Kultur (Volles Haar, knackige Figur, schmachtende Kulleraugen – Manga-Mann, was willst Du mehr?), hat ihrem Sohnemann aber eine gehörige Portion abenteuerlustiger Gene mit ins Erbgut gepackt. Das drahtige RPG-Mate hat nämlich in jungen Jahren die sieben Weltmeere bereist – und sich seinerzeit einen Ruf als säbelrasselnde Piratenbraut gemacht. Aber auch Daddy hatte es schon faustdick hinter den Ohren: Sie war Pirat, er Piratenjäger – die beste Voraussetzung für eine glückliche Beziehung also! Eine glückliche Beziehung mit Haus, Hund, Kind und Platz an der Sonne – bis Euer Dad ein Abenteuer zu viel erlebt und einen Erholungsurlaub auf dem örtlichen Heldenfriedhof gebucht hat...einen Dauerurlaub.

Aber solche Beispiele können Justin nicht abschrecken. Ganz im Gegenteil: Der rothaa-

Nach dem Scharmützel gibt's Erfahrungspunkte satt - nur werden die unter verschiedenen Sparten aufgeteilt. Addiert wird nur, wenn die Fähigkeit im vorangegangenen Gefecht auch zum Einsatz gekommen ist.

Alternativen

Xenogears

(Test in fun 1/99, Wertung: 10 von 10)
Nicht so putzig, aber ähnlich detailverliebt wie Grandia: Auch die "Xenogears"-Welt trumpft mit schnieker 3D-Optik auf. Besonderer Bonus: Ein beat'em-up-verwandtes Kampfsystem, das keine Wünsche offen läßt – ein Genie-Streich aus dem Hause Squaresoft.



Breath of Fire 3

(Test in fun 8/98, Wertung: 8 von 10)
Nippon-Abenteuer für Klassiker-Fans: Der dritte "Breath of Fire"-Teil ist schwächer als die Super-Nes-Vorgänger, besticht aber nach wie vor mit kunterbunter Optik und charmanter Heldentruppe. Ihr begleitet Eure Charaktere von Kindesbeinen an – ein Riesenspaß!



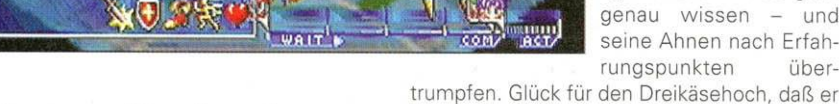






„Wie bitte?" Ihr wollt Euren kranken Gast wieder hochpeppeln, aber der murmelt nur unverständliches Kauderwelsch.

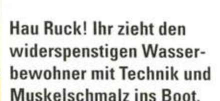




rige Chaot will es ganz genau wissen – und seine Ahnen nach Erfahrungspunkten übertrumpfen. Glück für den Dreikäsehoch, daß er eine verständnisvolle Mutter hat: Ein Klaps auf den Popo ("Mach mir bloß keinen Unsinn, Junge!"), ein netter Abschiedsbrief ("Nicht vergessen – Zähneputzen, dreimal täglich!") – und schon nimmt Held Justin (mit Jugendfreundin Sue im Handgepäck) das nächstbeste Schiff ins große Abenteuer. Das Ziel: Die "New World" am anderen Ende des Ozeans. Die Überlebenschancen: miserabel. Die Lage: Seeungeheuer achtern, Geisterschiffe steuerbord, Sturmböhen backbord – kein Grund zur Sorge also!

Ebenfalls kein Grund zur Sorge: Die spielerische Umsetzung von Justins großem Abenteuer. Egal ob Eure quirlige Heldentruppe (faßt maximal vier Charaktere) auf allen Vieren durch den Staub einer versunkenen Hochkultur kriecht, mit Karacho einen Steilhang hinunter schlittert oder auf den Straßen von New Parm mit possierlichen Passanten plauscht – das PlayStation-*Grandia* hat im Gegensatz zum berühmten Saturn-Original zwar den einen oder anderen technischen Schönheitsfehler, ist aber noch immer attraktiv genug, um die meisten anderen 32-Bit-Rollenspiele bequem in die Tasche zu stecken. So tippeln Eure grellen Manga-Maniacs nicht durch starre Render-Szenarien oder Zeichentrick-Siedlungen – stattdessen hat Fernost-Entwickler Game Arts (*Lunar*) die Fantasy-Idylle komplett in 3D gehalten und mit zahllosen Details zu animiertem Leben erweckt. Und wenn wir hier von 3D schreiben, dann meinen wir auch 3D: Ob schummrig ausgeleuchteter Fantasy-Kerker oder mittelalterliche Metropole – in *Grandia* spielt sich das Abenteuer auf (teils zahllosen) Ebenen ab. Hier klettert ihr via Leiter auf ein Dach, dort kraxelt Ihr eine Treppe hoch, an anderer Stelle marschiert Eure Gruppe über eine baufällige Dungeon-Brücke – und verliert urplötzlich den Boden unter den Füßen. Ganz klar: Das Mauerwerk war porös – die Folge ist ein stundenlanger Umweg zur nächsten Aufstiegsmöglichkeit...

Aber keine Angst: Justins Entdecker-Exkurs ist nicht nur vorbildlich komplex, sondern zudem ein Muster an Übersichtlichkeit. Auch wenn Eure Truppe in asiatischer Genre-Tradition von schräg oben gezeigt wird – die polygonale Bauweise kommt den stimmungsvoll gestalteten Schauplätzen jederzeit zu Gute: Habt Ihr Euch erst einmal an Kontrollen und Kameraführung gewöhnt (mit den Shoulder-Buttons wechselt Ihr stufenlos und um bis zu 360 Grad den Blickwinkel, mit der Kreis-Taste zoomt Ihr ein Objekt heran), fühlt Ihr Euch auf dem riesigen (Rollen)Spielplatz sauwohl. Ein Blick nach links, ein Blick nach rechts, kurz die Kamera einschwenken – und schon habt Ihr alles im Griff. Hier bleibt Euren Blicken wirklich gar nichts verborgen: Ein geübter Schlenker mit L1 bzw. R1 bringt die Geheimnisse der fernöstlichen Dungeon-Konstrukteure ans



Hau Ruck! Ihr zieht den widerspenstigen Wasserbewohner mit Technik und Muskelschmalz ins Boot.





Die Grandia-Versionen im Vergleich

Auch wenn das Saturn-Original niemals im Westen erschien – der eine oder andere Hardcore-Rollenspieler unter Euch wird Game Arts Meisterstück zumindest angespielt haben. Ganz klar: Wer die Saturn-Version nicht kennt, für den erübrigt sich der Vergleich – Grandia ist und bleibt das bislang beste 32-Bit-Rollenspiel. Trotzdem blieb bei der Umsetzung so mancher Effekt auf der Strecke.
Noch interessanter: Aus Jugendschützgründen ist das eine oder andere Detail der Schere zum Opfer gefallen. In den USA dürfen zwar Köpfe zerblasen und Zombies gekillt werden – aber wenn es um Alkohol- und Zigaretten-Konsum geht, sind die Amerikaner pingeliger als ihre japanischen Kollegen! Unser Japan-Spezialist Frank Michaelis erklärt die Unterschiede im Detail:

-Lilly und Feena werden von der selben Sprecherin gemimt. Aus der Bar in Parm wurde für die US-Umsetzung ein Cafe – und die Hintergrundakustik (ursprünglich Musik und rauhes Stimmengemurmel) entsprechend abgeschwächt.
- Bereits der Saturn-Sound wurde für viel Geld von Skywalker Sound (gehört zu George Lucas Firmenimperium) abgemischt. Deshalb wurden viele Samples 1:1 in die PlayStation-Umsetzung übernommen.
- Uralt-Abenteurer Java war im Original ein hemmungsloser Saufaus – und passend mit Jin tituliert. Leider ist der alkoholisierte Name ebenfalls der amerikanischen Jugenschutz-Schere zum Opfer gefallen. Schnipp, schnapp!
- Weitere Namensänderungen: Flattervieh Puffy hieß früher Pooy, Gina hörte in Japan Chitto, und aus dem fernöstlichen Myuren wurde Mullen. Die neue Namensgebung der "Icarians" schützt vor Zungenbrechern: Das mystische Volk hatte Game Arts mit "Kouyokujin" tituliert.

PSX VS. Saturn

DIE UNTERSCHIEDE

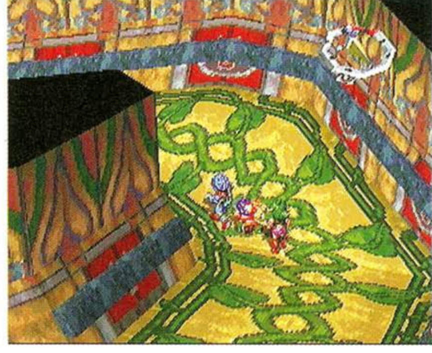
Ladezeiten...	PlayStation	Saturn
beim Betreten eines Hauses	3,8 Sek.	2,9 Sek.
beim Verlassen eines Hauses	9,6 Sek.	6,2 Sek.

- Der Saturn benutzt für Untergründe hochauflösende "Playfields" (Hardware-mäßig integriert), während die PlayStation für die gleiche 3D-Arbeit auf Polygone zurückgreifen muß. Die gehen aber erheblich intensiver auf die Rechenzeit – deshalb wackeln und "wabbern" die Texturen der PlayStation-Version. Da ist das Saturn-Vorbild deutlich hübscher anzuschauen.
- Die PlayStation-Sound sind klarer – besonders, wenn neben der Musik noch mehrere Samples gleichzeitig zu hören sind. Dann sind auf der PlayStation alle Effekte schön voneinander zu trennen – und jedes Sample klar akzentuiert.
- Das Saturn-*Grandia* läuft flüssiger: Zwar gibt's auch hier den einen oder anderen Slowdown – aber auf der PlayStation fällt das Geruckele deutlich heftiger aus.
- Klassisches Saturn-Problem: Die alte Sega-Konsole kann keine Transparenzen darstellen. Ergo: Magie und Monster-Metzeln machen auf der Sony-Plattform mehr her!

Licht. Aber einfach zu durchschauen sind die dreidimensionalen Grandia-Schauplätze deswegen noch lange nicht: Zahllose Stockwerke, Treppen, Leitern, Falltüren, gerade Gänge, runde Gänge, Gänge mit Gefälle, Gänge ohne Gefälle – die *Grandia*-Verliese sind so verteufelt und so verzwickt, daß sich selbst Profis darin verfranzen. Eine Überlebenschance haben nur Abenteurer mit einem Gespür für Charakter-Training und Daten-Organisation: Wo Vorzeige-Rollenspiele wie *Suikoden II* oder *Breath of Fire III* die Rollenspiel-Regeltechnik auf ein Mindestmaß reduziert haben, greift Grandia die alten Tugenden wieder auf. Zwar wird auch hier nach jeder geschlagenen Schlacht tüchtig aufgerechnet (Klartext: Es gibt Erfahrungspunkte und Schätze satt), aber die Verfahrensweise geht deutlich tiefer ins Detail: So gibt's für jede Waffe und für jede Magierichtung eine eigene Erfahrungssparte – und erhöht werden nur die Fähigkeiten, die im Kampf auch zum Einsatz gekommen sind. Erst dann steigt der jeweilige Angriffswert – und nur dann erlernen Eure Charaktere mit der Waffe ihrer Wahl auch wertvolle Spezialtalente. Wer in den *Grandia*-Gefechten clevere Taktik mit durchschlagenden Werten kombiniert, hat Aussicht auf Erfolg: Denn das Kampfsystem ist zwar rasant (das durchschnittliche Gefecht dauert selten länger als drei Minuten), aber trotzdem strategisch. Bewegungswert und Timing sind genauso wichtig wie die Stärke Eures Schwertarms oder das Gewicht Eures Zauberbuchs: Besonders für schlaue Regelfüchse ein schönes Gefühl – denn der Werte-Willkür der Play-Station-CPU wird fast nichts überlassen. Ebenfalls geistreich: Wer es gewohnt ist, seine Spielzüge im Voraus und Runde für Runde durch zu planen, der kennt auch den leidigen Effekt der Unberechenbarkeit. Ihr habt gerade einen genialen Schachzug vorbereitet- aber im anschließenden Scharmützel kommt Euch der Widersacher zuvor und wirft Eure ganze Planung mit einem einzige Manöver über den Haufen. Das kann Euch – dem Rollenspiel-Gott sei Dank – in *Grandia* nicht passieren: Ein Zeitbalken am unteren Bildschirmrand zeigt Euch, wann der nächste Kämpfer an die Reihe kommt. Ist es soweit, dann wird die Handlung eingefroren – und Ihr könnt mit dem rotierenden Gefechtsmenü gemütlich die passende Strategie zusammenbasteln. Der Vorteil dieses Systems: Anstatt im Voraus planen zu müssen, könnt Ihr auf die aktuelle Situation reagieren – und das nicht (wie bei *Final Fantasy*) unter Zeitdruck, sondern in aller Gemütsruhe. Eure Nerven danken den spielerischen Kunstgriff – Eure Charaktere übrigens auch: Denn die pulvern auf diese Weise keine wertvollen Magiepunkte sinnlos in den 3D-Äther, nehmen deutlich seltener Blessuren hin – und können immer dann (mit Heilzauber oder Lebens-Elixier) helfend eingreifen, wenn es besonders brenzlig wird.

Und geht Euer bunter Haufen trotzdem mal auf dem Hitpoints-Zahnfleisch, dann könnt Ihr Kämpfe ganz vermeiden: Denn Game Arts haben ihre Rollenspiel-Welt nicht nur mit possierlichen Sprite-Protagonisten bevölkert – nein, auch Frau Blob und Herr Greif führen zwischen 3D-Fels und Polygon-Busch ein animiertes Eigenleben. Das heißt für Euch: Wenn Euch im finsteren Forst oder im schroffen Gebirge ein Monster über den Weg läuft, das Euch um ein paar Nummern zu groß erscheint ("Hui, der sieht aber gefährlich aus....") – dann weicht Ihr höflich aus, und könnt so mit ein bißchen Glück kostbare Energie sparen! Die aus grauer Rollenspiel-Vorzeit gefürchteten "Random Encounters" (bei den meisten Nippon-Designern leider immer noch Gang und Gäbe) bleiben demnach aus – und sieh mal einer an: Ihr seid gleich viel entspannter unterwegs!

Aber der Komfort geht noch weiter: Beim Marsch von Handlungsschauplatz zu Handlungschauplatz (Städte, Dungeons, Wälder, etc.) muß Eure Truppe nicht mühsam durch die Pampa pilgern. Stattdessen klickt Ihr Euch via Landkarte von Ort zu Ort, und schon teleportiert Euch der interaktive Reiseveranstalter zum nächsten 3D-Szenario – unkompliziert und schnell! ■



Polygon-Premiere: In den Grandia-Gängen wurden Gefälle und Biegungen verbaut.





Stimmungsmache: Im Intro wurden Render-Kulissen mit Zeichentrickfiguren kombiniert.

fun meint:

„In den letzten Monaten hat das Rollenspieler-Herz geblutet. Titel wie *Final Fantasy VIII* oder *Suikoden II* sind zwar vorbildliche Genre-Vertreter – aber dabei auch ziemlich schwerfällig. Nach den ersten 40 Spielstunden wünscht man sich nichts sehnlicher als den Abspann... Umso größer die Freude, als diesen Monat die *Grandia*-CD in die Redaktion trudelte: Endlich mal wieder ein Rollenspiel , daß von Anfang bis Ende fasziniert! Spielzeit und Motivationskurve sind perfekt aufeinander abgestimmt, der Lernprozess nach den ersten fünf Spielstunden abgeschlossen: Grandia spielt sich so flüssig wie kein anderes RPG der letzten Jahre und bringt dabei noch jede Menge "Frischluft" mit. So ist die 3D-Umgebung kein Mittel zum technischen Selbstzweck, sondern eine echte Bereicherung für Interaktivität (Ihr könnt fast jedes Objekt anfassen oder sonstwie manipulieren) und Atmosphäre. Aber noch viel wichtiger als Präsentation (famos) oder Spielwelt (zuckersüß und riesengroß) ist das clevere Spielsystem: Neben *Final Fantasy VII* liegt mit Grandia das einzige 32-Bit-Rollenspiel vor, für das die Designer ihre Paper'n'Pencil-Sammlung durchstöbert haben. Herausgekommen ist ein komplexes, aber griffiges Konzept, das Euch das Maximum an Kontrolle gibt - bei einem Minimum an Aufwand. Summa summarum: Wer keine Allergie gegen japanisches Anime-Appeal hat, der kommt an Grandia nicht vorbei. Und der Rest besorgt sich beim Videospiel-Hausarzt ein Rezept – denn sonst entgeht ihm die neue Rollenspiel-Referenz!"

Grafik	Handling	Sound	Spieldesign	Spielspass
7	7	9	10	10

1 Spieler
Memory Card 1 Block
Analog
Dual Shock
Texte englisch
Sprachausgabe englisch
Fortgeschrittene bis Profis

Hol' mehr aus Dir raus !

















Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

Atari-Merchandise exklusiv bei Nastrovje Potsdam



Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de

Frank Michaelis

Jumping Flash 3

PlayStation



Genre	Jump´n´Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Sugar Rocket
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 149,- DM (Japan-Import)

Wie gehabt: In *Jumping Flash 3* steuert Ihr einen "Robbit" – ein possierlicher Hasen-Mech, der über ausgeprägte Sprungeigenschaften verfügt. In den 3-D Stages sind etliche Plattformen in luftiger Höhe verteilt, die sich nur mit mehreren gezielten Sprüngen erreichen lassen, wie z.B. Türme, Vulkane, schwebende Treppen, Berge, uvm.. Anders als in den beiden Vorgängern spielt der Plot hier eine stärkere Rolle. So handelt *Jumping Flash 3* in der Hanauma Welt – deren Bewohner jede Menge Jobs für Euch auf Lager haben: Mal muß ein Brief von A nach B gebracht werden, dann gilt es, bestimmte Gegner auszuschalten oder innerhalb eines Zeitlimits spezielle Orte zu erreichen. Zur Verteidung haltet Ihr Euch mit Raketen und anderen Geschossen dreidimensionale Untiere vom Leib, für neue, durchschlagskräftigere Waffen und Munitionsnachschub steht ein Waffenhändler Spalier. Unsere Meinung zur dritten Jumping-Flash-Episode: Das stählerne Kampf-Karnickel kann sowohl in Sachen Gameplay wie in Sachen Grafik mit dem Vorgänger gleichziehen. Leider wurde das Potential der Serie in vielen Bereichen verschenkt, so daß Ihr mit dem ausgereifteren *Jumping Flash 2* besser beraten seid. Schade drum. ■

GRAFIK 4 | HANDLING 7 | SOUND 5 | SPIELDESIGN 7 | SPIEL SPASS 6

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Fortgeschrittene | Umfang 1 CD

Frank Michaelis

Black Matrix

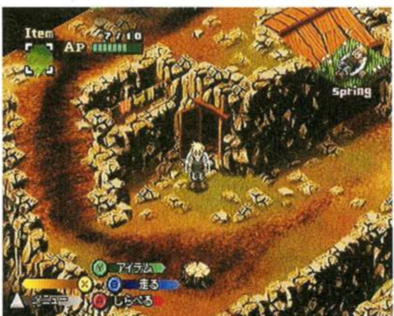
Dreamcast





Genre	Strategie
Anbieter	NEC
Entwickler	NEC
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.139,- DM (Japan-Import)

Für alle Saturn-Insider: Black Matrix ist die (fast identische) Umsetzung des gleichnamigen 32-Bit-Titels, der bereits anno 98 in den japanischen Geschäften stand. Wie im Original rankt sich in NECs Strategiespiel alles um das Thema Schwarze Magie. Auf dem (isometrisch dargestellten) Bitmap-Spielfeld positioniert Ihr Eure Charaktere rundenweise. Da es keinen eigenen Battle-Screen gibt, werden die Kämpfe sofort auf der Oberwelt-Karte ausgeführt. Leider könnt Ihr den Schauplatz weder heran zoomen noch rotieren. Ausserhalb der Kämpfe rennt die Party durch RPG-typische Städte und Landschaften – mit bildschirmfüllenden Anime-Portraits für Dialogszenen und Handlungs-Happenings. Aber trotz atmosphärischer Details ist Black Matrix besonders technisch kaum noch zeitgemäß: Optisch wird die Dreamcast Umsetzung der 128-Bit-Hardware einfach nicht mehr gerecht. Auch der strategische Gehalt ist eher durchwachsen - und kann mit Konkurrenz-Titeln wie z.B. "Final Fantasy Tactics" kaum mithalten. Lediglich Fans von ansprechendem Anime-Design schauen sich Black Matrix näher an. Alle anderen Strategie-Freaks treten taktischen Rückzug an... ■





1 Spieler | VMU 7 Blöcke | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Fortgeschrittene & Profis | Umfang 2 GD-ROMs

Frank Michaelis



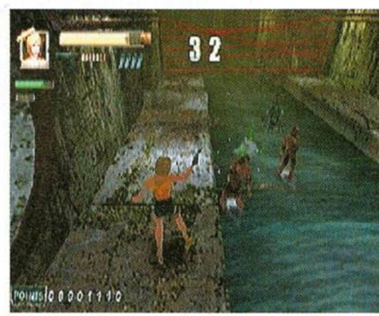
Zombie-Revenge

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort (Japan.Import)
Preis	ca. 139 .- DM

Mit *Zombie Revenge* wandert der nächste NAOMI-Automat auf den heimischen Dreamcast. Bei der nahezu identischen Konvertierung des Beat'em-Ups kämpft Ihr Euch alleine oder zu zweit durch ein Meer untoter Zombies und Mutanten, die es sich in einer Stadt bequem gemacht haben. Dabei stellt Ihr Euch der teuflischen Übermacht nicht nur mit blanken Fäusten, sondern auch allerlei Waffen in den Weg: Pistolen, Maschinengewehre, Shotguns, Äxte, Flammenwerfer und überdimensional große Bohrmaschinen räumen auf im Land der Toten. Herumliegende Extras spenden neue Energie und füllen den begrenzten Munitionsvorrat wieder auf. Mit den richtigen Button-Kombinationen gelingen Würfe, Tritte und Combos wie in einem Prügelspiel. Kurze Zwischensequenzen lockern das düstere Szenario etwas auf, bevor es am Ende einer Stage zum Showdown mit dem Endgegner kommt. *Resident Evil* auf Speed – so ist *Zombie Revenge* am besten zu beschreiben: Hier fliegen in einer Minute mehr Zombies durch die Luft, als beim Capcom-Schocker in einer Stunde. Damit ist *Zombie Revenge* seit Jahren das erste Beat'em-Up, dem es gelingt, die Thematik eines **Streets of Rage** oder *Final Fight* bravourös in die dritte Dimension zu verlegen. Auch die technische Seite verdient Bestnoten. Während Einzelspieler allerdings nach kurzer Zeit gelangweilt vor dem doch recht derben Schwierigkeitsgrad kapitulieren, lädt *Zombie Revenge* im Zwei-Spieler-Modus zu wahren Spielspass-Höhenflügen ein. ■









1-2 Spieler | VMU 110 Blöcke | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Profis

Andreas Binzenhöfer

Jet Moto 3

PlayStation

Genre	Future-Rennspiel
Anbieter	989 Studios
Entwickler	Pacific Coast Power & Light
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Auch wenn sicherlich kein PlayStation-Besitzer genau weiß, wie sich denn so ein futuristischer Raumgleiter nun tatsächlich steuern läßt, war gerade das angeblich unrealistische Handling der größte Kritikpunkt an sämtlichen bisherigen Jet Moto-Spielen (in Deutschland Jet Rider). Mit dem nunmehr dritten Teil der Serie will man endlich auch die breite Masse überzeugen. In der Tat scheint die Fahrphysik deutlich überarbeitet. Elegant jagt man seinen Jet Rider durch enge Kurven, legt sich auf Knopfdruck noch extremer in die Schräglage und paßt mit dem Joypad die Position der Schnauze des Vehikels der örtlichen Umgebung an. Entsprechend abwechslungsreich fallen demnach auch die Strecken aus. Zahlreiche Sprünge, Hügel, Kurven und tiefe Abgründe setzen nicht nur eine



genaue Streckenkenntnis voraus, sondern bieten auch schöne Gelegenheiten, den Gegner sauber zu überholen. Die abwechslungsreiche Hintergrundgrafik rast dabei in atemberaubender Geschwindigkeit an den Augen des Spielers vorbei. Zudem wirken sich die verschiedenen Fahrbahnbeläge auch deutlich auf das Fahrverhalten aus. Die insgesamt elf Jet-Piloten unterscheiden sich in den typischen Attributen wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Gewicht, und dürften somit für jeden Geschmack das optimale Setup bieten. Dank mehrerer Spielmodi und der Möglichkeit zu zweit via Splitscreen gegeneinander anzutreten, bleibt selbst die Langzeitmotivation nicht auf der Strecke. Auch wenn mit optischen und akustischen Effekten etwas gegeizt wurde, erhält man mit dem dritten Teil gleichzeitig den besten der Serie. Ein gewisses Interesse für leicht unrealistische Racer natürlich vorrausgesetzt. ■

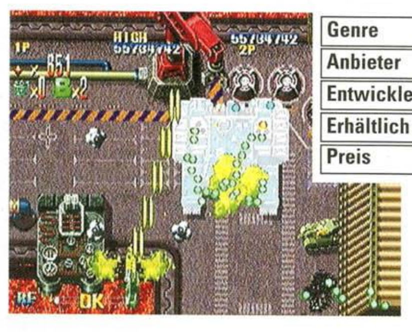


1-2 Spieler | Memory Card 1Block | Analog | Dual Shock | Für Fortgeschrittene bis Profis

Frank Michaelis

Giga Wing

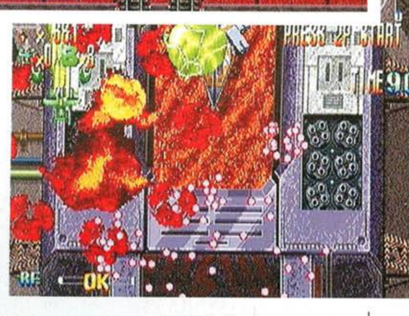
Dreamcast



Genre	Action
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM (Jap.-Imp.)

"Capcom setzt den Spielhallen-Vertikalshooter *Giga Wing* für Dreamcast um. Vier verschiedene Piloten mitsamt ihren Schiffen stehen im 2D-Hangar, nach der Wahl Eures Wunsch-Vehikels scrollen die Bitmap-Stages ausnahmslos vertikal an Euch vorbei. Ebenfalls zweidimensional: Feindliche Projektile und Geschwader wurden als Sprites auf die plane Hintergrundoptik gelegt. Auch sonst wird klassische Arcade-Kost geboten: Jedes Raumschiff besitzt einen anderen Laser, den Ihr durch das Aufsammeln von Power-Ups ausbauen könnt, so säubert zum Beispiel eine Force-Bomb den gesamten Bildschirm von allen Gegnern und deren Geschossen. Wie seine Handlanger hat auch der jeweilige Obermotz kaum Zeit mitgebracht – und verschwindet, sobald sich sein Zeit-Limit erschöpft hat. Immens wichtig ist bei *Giga Wing* übrigens das Punktesammeln. Dazu fliegen allerlei goldene Medaillen und Symbole über das Spielfeld, die Euer Punktekonto rasch steigen lassen. Ebenfalls klassisch: Jeder Raumjäger hat ein Schutzschild, das Ihr für kurze Zeit aufrufen könnt. Diese sog. "Reflect Force" wirft jedes Feindprojektil zurück, so daß der Gegner getroffen wird und Schaden nimmt. Daraus entstehen wiederum punktespendende Medaillen, die es einzusammeln gilt. "Reflect and Score" - Das steht nicht nur in der Anleitung, sondern bringt das Spielprinzip von *Giga Wing* gut auf den Punkt. Wer einen Shooter wie *Radiant Silvergun* erwartet, der wird mehr als nur enttäuscht. So geht es bei *Giga Wing* nicht darum, sich einer gewissen Level-Architektur (á la *R-Type Delta*) anzupassen oder taktisch ausgeklügelte Feind-Formationen vom TV-Schirm zu putzen. Was im Mittelpunkt steht, ist die Reflect Force - jenes Waffensystem, mit dem Ihr die gegnerischen Schüsse zurück werft, um so jede Menge Punkte einzuheimsen. Da sich Capcom hauptsächlich auf diese Highscores stützt, sieht die übrige Level-Gestaltung dementsprechend kümmerlich aus. Dasselbe betrifft die Hintergrundgrafik – die wäre ohne weiteres auch auf dem Saturn realisierbar gewesen. *Giga Wing* ist ein grafisch enttäuschender Shooter, der neben altertümlicher, 128-Bit unwürdiger Grafik ein ebenso steinzeitliches Gameplay bietet. Mit der High Score-Jagd kommt Capcom etliche Jahre zu spät: Das Warten auf einen ordentlichen Dreamcast Shooter geht also weiter." ■



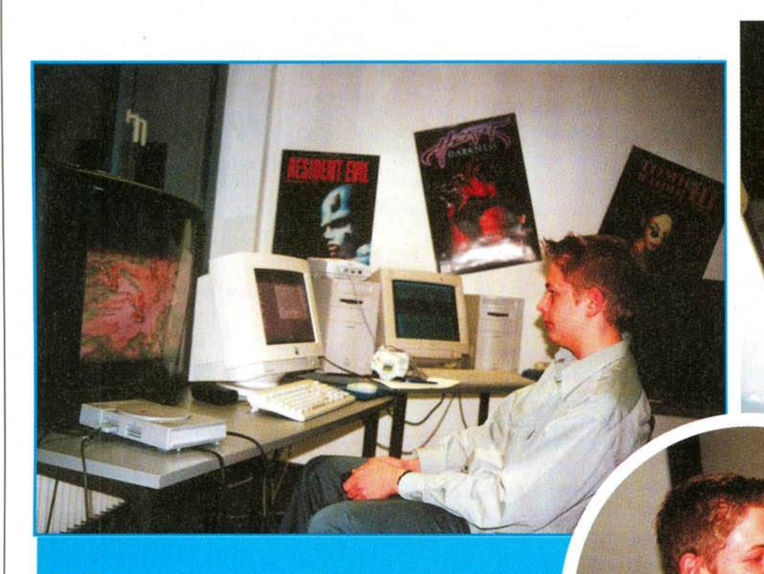






1 Spieler | VMU 5 Blöcke | Texte japanisch | Sprache japanisch | Für Profis | Umfang: 1 GD-ROM

Einmal "fun" und zurück...





Name: Matthias Freisinger
Nick: Pray
Wohnort: Kleines Kaff namens Willersdorf (nahe Nürnberg)
Alter: 16
Beruf: Azubi Industriekaufmann
Hobbys: Videospiele, Internet, Kino, Musik, Badminton
Konsolen: PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64
Was ich mag: TV Total, Simpsons, Animes, Michael Mittermaier
Was ich nicht mag: Talkshows, dumme Sensationsberichte über die "bösen" Videospiele, Pokémon
Größter Traum: Daß meine eigenen Spielkonzepte eines Tages umgesetzt werden
Die besten Spiele: Tetris (GB), Indizierter Rare-Ego-Shooter (N64), Gran Turismo (PS), Zelda (N64), FF VII (PS), Super Mario World (SNES)
Die miesesten Spiele: Blast Corps (N64), Pokémon (GB), Star Wars 1 + 2 (SNES)

Überrascht las ich den Beitrag von Nils Kedeinis im maniac-online-Forum. "Ein Tag in der Redaktion der fg", dachte ich mir, "wäre sicherlich nicht schlecht...". Also gleich mal eine Mail an Stephan Girlich geschrieben und ein paar Tage später rief er an, ich könnte doch tatsächlich mal "vorbeischauen". Das hab ich mir natürlich nicht zweimal sagen lassen!

Ab in den Zug und wenige Bahnhöfe später wurde ich dann von Simon abgeholt. Nach einer kurzen Autofahrt durch Würzburg erreichten wir letztendlich die legendäre Max-Planck-Straße 13. Noch einige Einweisungen in die Gefilde des CyPress Verlages und schon durfte ich loszocken: Neben der Testversion von *SaGa Frontier II* standen eine neue Ego-Shooter-Referenz für die PlayStation, das geniale Bass Fishing von Sega und *Resident Evil 3* auf meiner "Speisekarte".

Nach diesen schönen Ausflügen in die digitalen Welten musste ich jedoch feststellen, daß das Redakteursleben nicht nur aus Spaß besteht, sondern auch richtig hart sein kann: Chef-Redakteur Robert mußte tausende Telefonate führen (eines davon mit dem örtlichen Pizza-Service), nebenbei Spiele zocken und noch massig Sachen für die neue Ausgabe schreiben. Daniel testete derweil South Park Rally und irgendsoein Tiny Toons-Spiel (Anm. d. Red.: *Tiny Toon Adventures: Buster & the Beanstalk*) und Simon durfte/mußte sich mit *Tomb Raider IV* abkämpfen (Anm. d. Red.: Gern geschehen!). Zwischendurch versuchte ich meine Spieleindrücke von *SaGa Frontier II* schriftlich festzuhalten.

Fotos wurden in der Höchberger Heide gemacht (Anm. d. Red.: Dort, wo auch die Photoshootings unserer Action-Figuren-Verlosung stattgefunden haben), dem nahen Einkaufscenter wurde ein Besuch abgestattet und viele Witze und dumme Sprüche wurden geklopft.



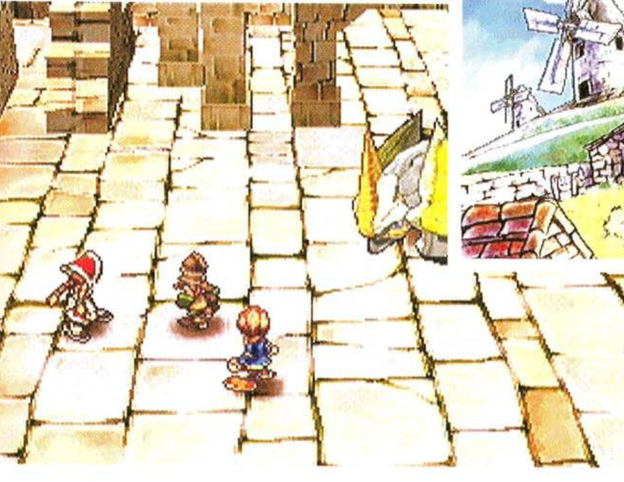
Nach einem 12-Stunden-Arbeitstag (oder waren es doch mehr?) wurden wir in Roberts Wohnung gefahren (Zwischenstop bei McDonald`s versteht sich :-)), bei dem ich dann noch die neuesten Filme auf seinem riesigen Rückprojektionsfernseher bestaunen durfte. Am nächsten Morgen hieß es dann leider Abschied nehmen. Mit vielen schönen Erinnerungen und einem vollen Film in der Fotokamera trat ich dann die Heimreise an. Zuletzt möchte ich mich bei all denen bedanken (hört sich schon fast wie bei einer Oscar-Verleihung an ;-)), die das alles erst möglich gemacht haben und mir so einen schönen Tag bereitet hatten. Danke Nils, danke Stephan, danke Robert, Simon, Daniel und natürlich auch Stefan & Georg von der Grafik. Ein schöner Gruß sollte an dieser Stelle außerdem an meinen Chef bei INA Wälzlager Schaeffler gehen, der mir einen Tag frei gab. :-)

SaGa Frontier II

Matthias Feisinger über seine ersten Spiel-Eindrücke



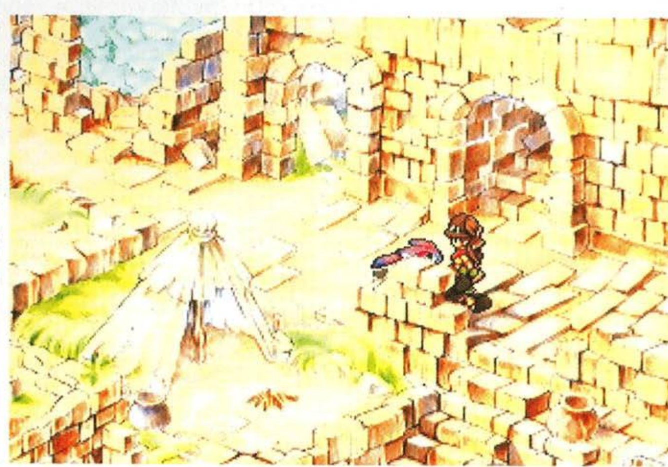




Zum ersten Mal hielt ich eine "nackte" PS-CD in der Hand - die "rohe" Presse-Version wurde mir überreicht. Erstmal in den Stuhl gemütlich reingelümmelt und dann die PlayStation angemacht, anschließend die bereits vertrauten Logos "SCEE" und "Squaresoft" angesehen. Nach einer "kleinen" Streiterei zwischen zwei verfeindeten Gruppen sollte eigentlich die Schlacht zwischen zwei Armeen stattfinden, doch gerade als der König in den Krieg ziehen wollte, ereilte ihn die Nachricht, daß er gerade Vater eines Jungen geworden ist. Also warum sich bekriegen, wenn man auch daheim schön feiern kann? Schnell nach Hause geritten und gleich mal zum Baby und zur Frau gestürmt...

Nun wird man zum ersten Mal zur Wahl aufgefordert, welchen Heroen man denn spielen möchte. Entscheidet man sich für den 7-jährigen Prinzen Gustave, so wird man mit ziemlich viel Story konfrontiert. Fällt die Wahl hingegen auf den 15-jährigen Abenteurer Wil Knights findet man sich schon nach kurzer Zeit in Dungeons zum fröhlichen Gemetzel wieder. Grafisch finde ich *SaGa Frontier II* besser als *Final Fantasy VIII*. Sicher, mit optischen Schmankerln wie den Guardians kann *SF II* nicht mithalten, doch die Hintergründe und generell der ganze Stil des Spiels spricht mich eher an als das Square-Konkurrenzprodukt. Die detailverliebten Aquarellhintergründe sind meiner Meinung nach viel atmosphärischer als die kalten Render-Bitmaps beim achten *Final Fantasy*-Teil. Letztendlich kann ich jeden Rollenspielbegeisterten *SaGa Frontier II* wärmstens empfehlen; absolute Neueinsteiger dürften jedoch mit dem - anfangs verwirrenden - Kampfsystem einige Probleme bekommen. Aber trotzdem: Daumen hoch für Squares RPG!!! ■





LESERBRIEFE

Schreibt uns Eure Meinung!

fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
E-Mail: leserbriefe@fungeneration.com
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Diesen Monat kamen nicht nur übermäßig viele E-Mails in unsere Redaktions-Mailbox geflattert – ein großer Anteil davon hatten sogar den bisher eher ungewöhnlichen Dreamcast-Account als Ursprungsort! Liegts an der Launch-bedingten Internet-Euphorie oder bringt der neue Sega-Konkurrent die Spielergemeinde wirklich näher zusammen? Deutschlands Videospiel-Magazine verdanken der neuen Hardware jedenfalls jetzt schon einen deutlichen Leserbrief-Zuwachs – denkt bei aller Euphorie aber bitte an eins, liebe Dreamcast-Besitzer: Mit den Schultertasten schaltet Ihr auf Großbuchstaben um!
Übrigens haben wir einen neuen E-Mail-Briefkasten - ab dieser Ausgabe könnt Ihr uns unter der Adresse

leserbriefe@fungeneration.com

mit Anregungen, Kritik oder Fragen versorgen.

Brief des Monats

Wir küren jede Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel **Brief des Monats**. Zur Belohnung gibt's einen aktuellen Top-Titel - gebt deshalb immer Euer Wunschsystem an! Diesen Monat gefiel uns der Brief von **Christian Radowan aus Heiligenhaus** am besten. Eine Überraschung ist bereits unterwegs - viel Spaß beim Zocken!

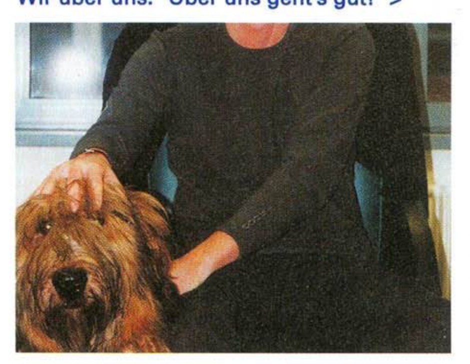
Spaß muß sein!

> Also es ist... nein!... ich kann nicht; bin einfach überwältigt. Seit Ausgabe 40 (05/99) war alles so trostlos geworden... Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben... ja, ich hörte sogar auf, die fg auswendig zu lernen! <

< Mhm... an freien Wochenenden können auch wir uns eigentlich auch nichts schöneres vorstellen, als daheim (mit einem hübschen warmen Kakao auf dem Schoß) auf dem Sofa zu sitzen und die gesamte deutsche Videospiel-Presse auswendig zu lernen... >

> Aber dann, fünf Ausgaben später, kam doch noch die Erlösung; das Leben hat endlich wieder einen Sinn. Obwohl, wartet! Einige Sachen vermisse ich noch... Was ist aus (meiner Lieblingsrubrik) "Wir über uns" geworden? Bayern spielt doch bestimmt gelegentlich mal wieder gegen Dortmund und die Döner-Bude gibt's wohl auch noch... Ihr erinnert Euch?!<

< Na klar erinnern wir uns! Und die Döner-Bude gibt's sehr wohl immer noch – ist nach wie vor die beste in der Stadt (heißt übrigens "Schlemmereck" – klingt nicht gerade orientalisch!). Was mit "Wir über uns" ist? Wir grübeln immer noch... Schreibt uns Eure Meinung! Trotzdem an dieser Stelle eine kleine Entschädigung – Wir über uns: "Über uns geht's gut!" >



> Und dann auch noch dem armen Kai seine "Späßchen" vom Frontcover streichen... das geht doch nicht! (Wie wär's mit "Dezem-Bier Issue"?) <

< Du hast recht, das war nicht fair – und aus lauter Frust hat sich Dein geliebter Rasta-Mann den kompletten (!) Pelz geschoren (siehe Bild). >

> Naja, da O-Bin-Han-Kenobi schon so ziemlich alles gesagt und damit auch den Brief des Monats verdient hat, (easy, Bruder! Hoffentlich bekommen wir noch mehr solcher Briefe zu lesen!) kann ich mal vom Konsolen-Universum abschweifen und mich Eurem Impressum (warum nicht mehr CyPressum?) widmen. Dabei überfliegen wir einfach mal die Adresse und den anderen "Rotz" und bleiben bei Götz hängen: Projektleiter Neuentwicklungen? Muß ziemlich spannend sein... "Stellen Sie uns doch bitte Ihren Beruf näher vor, Herr Schmiedehausen!" Dann weiter zu (meinem Vorbild) Kai – Respekt, Rasta-Mann! Art Director und Layouter gleichzeitig; zahlen sie Dir auch zwei Gehälter?<

< Zwei Gehälter? Da schätzt Du die Finanzen unseres Art Directors aber falsch ein – der kriegt mindestens 10-faches Gehalt! Um ehrlich zu sein, sind zwei arme Cypress-Knechte Tag & Nacht damit beschäftigt, mit großen Schubkarren zwischen seiner Residenz und der örtlichen Bank hin- und herzufahren. >

> Und jetzt ist es soweit: Ja, die Hilfsmittel... Daß Ihr den Rat Eures Sister-Mags (play PlayStation) befolgt habt und Euch (vorbildlich) mit London-gefühlsecht schützt, kann ich verstehen, aber, meine lieben Liebenden, was habt Ihr da wohl mit OCB gemeint? (...)
Nachdem ich nun noch die häufigsten Fehler, die beim Ausprobieren von Cheats gemacht werden (kurz: dhFdbAvCgw), aufgezählt habe, werde ich mein Manuskript abschließen und Euch einsenden.
DhFdbAvCgw – Top 3
1. Man hat gar keinen Fernseher.
2.Man hat das Game in den Toaster gesteckt.
3. Beim Versuch eines Umbaus hat man den Mod-Chip mit 'nem Crunch-Chip verwechselt. (Einmal gepoppt, nie mehr gezockt!)

**< Wir wissen zwar nicht, was Du uns mit Deiner mysteriösen Top 3 sagen willst oder was sie bedeuten soll, aber wir halten mit unserer Top 3 dagegen:
Warum wir Deinen Leserbrief abdrucken – Top 3:
1. Er ist der einzige, den wir bekommen haben.
2. Redaktionshund Rasta (Du erinnerst Dich?) hat den Postboten samt weiterer Briefe zerfleischt.
3. Beim Versuch, andere Leserbriefe zu öffnen, haben wir uns mit dem scharfen Brieföffner immer wieder geschnitten - und schließlich aufgegeben.. >**

> Hab' Euch alle lieb,
Euer Zuggy
PS: Kann man Euren "Schrauben-Experten" (Jan) auch privat anheuern? Ich hätte da nämlich einige Schrauben, die unbedingt wieder festgedreht werden müssen!<

< Ja n! >

Christian Radovan, Heiligenhaus



> An die für die Game-Buster-Codes verantwortliche Dumpfbacke!
Zitat fun 12/99, Seite 102:"Wenn Ihr diese Codes (...) verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf diversen Homepages (...) umsehen (...)." !?!? Ja ist denn heut' schon Weihnachten? Wenn wir einen Computer mit Internet hätten, dann bräuchten wir doch Deine sch...-Codes nicht! Kapiert? Oder? Oder muss jeder PSX-Besitzer Deiner Meinung nach einen Computer haben? Aber dann brauchen wir eigentlich keine PSX mehr und keine **fun generation** und damit auch Dich nicht mehr, oder? Wenn Ihr schon beim "umstrukturieren" seid, sucht Euch eine Handvoll gute "Zocker", schenkt Ihnen die neuesten Spiele und laßt sie die Codes prüfen! Bringt eine Seite einwandfreie Codes und unterscheidet Euch auch dadurch von der Konkurrenz!! <

Gruß,
E. Meier, München

< Autsch! Jetzt beruhigen wir uns beide erst einmal, setzen den guten Kamillen-Tee von Oma auf und gönnen der Pumpe ein wenig Ruhe... So! Beim Lesen Deines Briefes ist uns doch tatsächlich unterschwellige Kritik an unseren Game-Buster-Seiten aufgefallen (*g*), wozu wir hier natürlich gerne Stellung

nehmen. Der von Dir zitierte Satz bezieht sich (wie auch im weiteren Verlauf des Textes erwähnt ist) ausschließlich auf wenige neuere, kopiergeschützte Spiele. Wir persönlich begrüßen die Bemühungen von Sony, PlayStation-CDs mit einem funktionsfähigen Kopierschutz auszustatten, doch leider hat auch diese Medaille zwei Seiten – die entsprechenden Spiele lassen sich mit eingestecktem Mogel-Modul nicht mehr starten. Wenn wir nun die erwähnten Modulstop-Codes in der *fun generation* abdrucken würden, hätte das zweierlei Dinge zur Folge: Erstens hätten wir weniger Platz für frisches Game-Buster-Futter zur Verfügung und zweitens könnte jeder Hans -"Sicherheits-Kopie"-Mustermann seine illegalen Raubkopien aufgrund dieser Codes zum Laufen bringen. Und obwohl wir so einiges auf die Beine stellen, um die *fun generation* von der "Konkurrenz" zu unterscheiden - das ist uns die Sache wirklich nicht wert! >



> Hi *fun generation* Team!

(...) Wie Ihr vielleicht auch schon mitgekriegt habt, machen die Medien und mit Sicherheit auch die BPjS die Videospiele für die ganzen Amokläufe der Jugendlichen in letzter Zeit verantwortlich. Das ist doch der reine Schwachsinn, denn das hat doch alleine etwas mit dem Umfeld, in dem sie leben und aufwachsen, zu tun. Durch diese Unterstellung wird der Videospieler jetzt bestimmt noch mehr eingeschränkt, da die Indizierungen in Zukunft bestimmt noch häufiger und härter durchgeführt werden. Was denkt Ihr darüber? Nun zu meinen Fragen:
1. Wann kommt RE3 nun definitiv als PAL-Version heraus?
2. Steht eine Preissenkung des Dreamcast in Aussicht?
3. Was ist jetzt mit dem Resident Evil Film? Es gab schon so viele Gerüchte, aber nichts ist passiert.
4. Sind für das N64 noch lohnenswerte Titel in Aussicht, oder kann man es nun endgültig den Hasen geben?
So, das war's von mir aus. Macht weiter so! <

**Mit freundlichen Grüßen,
Dennis Gerber, Markgröningen**

< Auch wir haben die ziemlich schockierenden Ereignisse in der letzten Zeit mitverfolgt und können uns derart kranke Aktionen ebenfalls nicht erklären. Es wäre jedoch vollkommen falsch (und viel zu einfach), mal wieder die bösen Videospiele dafür verantwortlich zu machen. Um Redakteur-Kollege Sven Liebhold im Editorial der "play PLAYSTATION"-Dezember-Ausgabe zu zitieren:"(...) in den Nachrichten [war] bislang noch nichts zu lesen von fanatischen Jump'n Run-Freaks, die versuchen, durch einen gezielten Sprung mit dem Hintern voraus auf ahnungslosen Passanten zu landen, in der Hoffnung, daß diese eine Münze oder 300 Bonuspunkte hinterlassen.". Diesem Statement haben wir eigentlich nichts mehr hinzuzufügen!
Nun aber zu Deinen Fragen:
1. Resident Evil kommt definitiv am 18. Februar 2000 in den Handel, wird im laut Eidos im Vergleich zur US-Version jedoch an den deutschen Markt angepasst! So sollen z.B. kein Blut oder abgetrennte Körperteile zu sehen sein, während die Zombies werden ihrem Ableben nicht mehr "auslaufen", sondern sich in Rauch o.ä auflösen. Ob und wie diese Änderungen den Spielspaß beeinflussen, werden wir allerdings erst beim Test der vollständig lokalisierten Fassung sehen.
2. Uns ist zur Zeit nichts über eine geplante Preisänderung bekannt.
3. Nachdem Horror-Altvater George A. Romero aus dem Projekt ausgestiegen ist, wurde der Film vorerst leider auf Eis gelegt (schnüff!).
4. Nach der Lektüre von fun 12/99 und fun 01/00 sollte sich Deine Frage eigentlich von ganz alleine beantworten ... >



> Hi *fun*!

Ich habe drei Fragen.
1.:Wie ist die URL Eurer Homepage?
2.:Wie kann ich SMS per Dreamcast verschicken?
3.:Ich denke ich habe keinen Bock, Euch einen 250 Wörter Probetext zu schicken, um die Leser-Preview schreiben zu dürfen. Kann man Euch nicht bestechen? Zum Beispiel mit Lucky Strike, ACC Akut oder kleinen Porno-Bildchen. Nein, nein. Ich werde mich richtig bewerben, wie alle anderen auch. Ich will mir ja durch Bestechung keinen Vorteil verschaffen.
NIE IM LEBEN!
Also schon mal vielen Dank im voraus für die Antworten und der Probeartikel kommt die Tage. Ach ja. Wann ist bei Euch eigentlich Redaktionsschluss? <

**Bis dann Andre (Nickname:Badges)
andre.barges@de.dreamcast.com**

< 1. Unser Schwestermagazin, das Offizielle PlayStation Magazin, ist seit November online und kann unter der Adresse
"www.opm-net.de"
jederzeit besucht werden – bei uns dauert es wohl noch bis Januar (trotzdem sind im O.P.M.-Forum immer wieder mal einige lichtscheue fun-Redakteure anzutreffen...).
2. Direkt per Dreamcast kann man (zur Zeit) noch keine SMS-Nachrichten verschicken, es gibt im Netz jedoch einige Webseiten, die diesen Service kostenlos anbieten – schau einfach mal bei Yahoo oder Alta-Vista vorbei!
3. Bestechlich? Wir? Hmm... in welcher Größenordnung würde sich denn die Anzahl der besagten "künstlerischen Bilder" bewegen, evtl. könnten wir... Nein natürlich sind wir bei der Wahl unserer "Leser für Leser"-Leser absolut unparteiisch und unbestechlich (die Kosten-Frage klären wir später per E-Mail, muß ja nicht jeder mitbekommen...). <



> Hallo liebes *fun generation*-Team !

Als stets zufriedener Leser Eurer tollen Zeitschrift traf es mich in der 12/99 Ausgabe wie ein Blitz. Ihr habt doch tatsächlich unsere Homepage lobend erwähnt und dazu zwei Bilder abgedruckt. Dafür erstmal "Dankeschön".(...)
(*dankendHändeschüttel*).
Schade ist eigentlich nur, daß Ihr die URL nicht abgedruckt habt. Vielleicht hätten einige Leser auch mal gerne einen Blick darauf geworfen.
Die "GAMEZ" Homepage hat die URL
http://www.telegamez.de
(*winkmitdemZaunpfahl*).
Ansonsten aber ein super Blatt, Eure Zeitschrift.<

**Macht weiter so und viel Erfolg!
compie@telegamez.de**

< Die Nennung Eurer URL dürfte sich mit dem Abdrucken Eurer netten Dank-Mail ja erübrigt haben :). Weiterhin ebenfalls viel Erfolg mit telegamez.de! <



> Moin *fun generation*-Crew!
Erst einmal ein Lob für Euer neues Layout. Ich habe da allerdings auch eine sehr dringende Frage: Hat die US.-Version von Metal Gear Solid Special Missions eigentlich den 1st-Person-Modus? Wenn ja, ist die US.-Version kompatibel zu meinem PAL Metal Gear Solid? (...) <

**Euer treuer Leser und Abonnent, Torge Pohns
320096619820-0001@t-online.de**

< Die 1st-Person-Perspektive von Metal Gear Solid Special Missions wird auch in der US-Version nach einmaligen Durchspielen freigeschaltet – beim Koppeln der PAL-Metal Gear Solid-Version mit den US-Special Missions dürftest Du allerdings einige Probleme bekommen (es sei denn, Du bist im Besitz einer "bösen" PlayStation...).
Übrigens: Nette E-Mail-Adresse!
Wie bekommst Du sie auf Deine Visitenkarten? :) >



> Werte *fg*-Crew (Tach an Götz und Co.)!

Nach 3 Jahren Dauerlesen , 3 Konsolen-Generationen und 3 *fun generation*-Types mailt Euch Euer treuer Leser Chris mal was Hübsches! Ich blicke mit verweinten Augen auf die fun-Ausgaben 3-96 bis 4-99 und ich muß sagen, ich vermisse die alten Zeiten: Das

etwas andere, das Euch von jeglichem Spielemag-Trash abgehoben hat. Ich habe mich bei den alten Ausgaben so integriert gefühlt. Ich wußte, was in Höchberg so abgeht! Ich wünsche mir Götz und Binzi mal wieder zu sehen ! Richtige Kerle eben, richtige Videospiele-Veteranen (in meinen Augen)...
Herr Johannes ... ich habe nichts gegen Sie persönlich! Ich kenne sie ja nicht einmal ... Und das ist das Problem. Wie wär's mal wieder mit einer Rubrik wie "Wir über uns"? Macht bitte wieder die ***fun generation***, die ich lieben gelernt habe und bis heute in einem staub- und luftdicht verschlossenen Schrank aufbewahre. Ich habe Vertrauen in Euch!
Übrigens : Woran lag's, daß Ihr den GT2-Test nicht fertig bekommen habt? (Die Demo kenne ich auch schon!)
Das wär's dann ...VORERST! <

Hold on. Good luck and bless, =)Chris.
Kitt-Chris@t-online.de

< Herr Chris... ich habe auch nichts gegen Sie! Und ich kenne Sie ja auch nicht... Also, wo ist das Problem? Jetzt mal im Ernst: Was soll das heißen, Du kennst mich nicht? Wenn Du tatsächlich so ein aufmerksamer ***fun generation***-Leser bist, müßtest Du wissen, daß ich seit Ausgabe 9/98 für dieses Magazin schreibe. Damals existierte auch die Rubrik "Wir über uns" noch und (Du wirst es kaum glauben!) auch ich fand darin Erwähnung. Zudem war ich bis dato 13 mal in der ***fun generation*** abgebildet – in Ausgabe 7/99 gab's in der Rubrik "Jobs" sogar ein humoristisches Portrait des gemeinen Redakteurs – mit meiner Person als Beispiel. Und Du willst mich nicht kennen? Bin ich denn wirklich so unauffällig? Vielleicht solltest Du Deine alten Ausgaben nochmal aus Deinem staub- und luftdicht verschlossenen Schrank holen und durchblättern... (Daniel "den kennt keine Sau" Johannes).
Was Deine Frage nach dem GT-Test angeht, müssen wir leider zu unserer Schande gestehen, daß wir bis zur letzten Sekunde fest mit einer vollwertigen GT2-Version gerechnet hatten ... die mittlerweile übrigens auf Anfang 2000 verschoben wurde. Sobald das Teil allerdings bei uns ankommt, wird es auf Herz und Nieren geprüft, Versprochen!
Übrigens: Götz und Binzi schreiben ab dieser Ausgabe wieder für die ***fun generation*** (leider haben wir kein ähnlich blamables Foto wie das unseres Art Directors Kai auf Lager...). <

fun-Forum

Wo ist sie hin?

> Wo ist sie hin, die neue alte **fun.generation** die ich eigentlich abonnieren wollte? Nach stundenlangem Suchen und Hilfeschreien erbarmte man sich und zeigte sie mir. Aha, schon wieder ein neues Layout – na gut, anders, aber nicht unbedingt schlechter. Das Cover sollte ja schließlich nicht der Kaufgrund sein. An dieser Stelle kommt das große "aber", wurde doch das ganze (geniale) Konzept ohne Vorwarnung über den Haufen geschmissen. Schande! Na ja, anderes Konzept - andere Macken. Wieso z.B. muß ein Magazin, das sich gut verkaufen soll, so unübersichtlich sein? Es sollen ja keine Tabellen sein (wer will das schon), aber ein bisschen übersichtlicher könnte es schon sein! Die Screenshots z.B. wirken wie ein umgeworfenes Kartenhaus, das man über die ganze Seite verteilt hat. So lustig ist das nicht, um die Bilder herumzulesen (boah, stellt der sich an...) und was ist mit dem Wertungsforum passiert? War doch eine Super-Idee - waren die Verkaufszahlen so schlecht ?? Hätte man Robert und seinem neuen Videospiele-Magazin nicht noch eine Chance geben können?? Schnüff, na ja, soviel Kritik habt ihr ja gar nicht verdient, die Infos und Tests sind immer noch spitze! Vielleicht könnte sich ja die eine oder andere Änderung (oder wie ein gewisser "Schröder" sagen würde: "Da müssen wir noch nachbessern")wieder heimlich einschleichen. Ihr wißt schon (Wertungsforum, Screenshots....)! <

Alles Gute und weiterhin *fun*-tastisches Gelingen!
an dreas-vama@de.dreamcast.com

Unmut über Sega-Dreamcast!

> Jetzt platzt mir langsam der Kragen! Der Saturn 2...ähhh...Dreamcast raubt mir noch den letzten Nerv! Ich besitze einen N64, eine PSX und einen Dreamcast und was kann ich mir kaufen? Neue PSX und N64-Spiele zuhauf, aber Sega bekommt es noch nicht mal auf die Kette, genug (Indizierter Lightgun-Shooter) an den Start zu bringen!
Es ist mir auch egal, daß dem Hersteller der Lightgun die Fabrik abgebrannt ist und deshalb das Spiel nicht mehr ausgeliefert werden kann....Verdammt, ich habe mit dem Zubehör 800,-- DM bezahlt und erwarte dafür mehr Professionalität und vor allem SPIELE! Soul Calibur z.B. (weswegen ich mir den Sega überhaupt erst geholt habe) gibt es schon seit einem halben Jahr überall auf dieser Welt, nur nicht in Europa! Wo bleibt Air Force Delta? Und was ist mit den Macken des Sega-Vertriebs? Der Media-Markt in Essen bekommt 50 (Indizierter Lightgun-Shooter) und im Karstadt oder bei Saturn gibt's überhaupt nichts!
Es gibt des weiteren zu viele unterschiedliche Informationen von Seiten Segas. Auf ihrer Homepage stehen z.B. andere Release-Daten als in dem Hausmagazin Dreamcast - in der Dreamarena gibt es noch einmal ganz andere Daten, wonach bitte schön soll ich mich jetzt richten? Nach dem "Fachblatt", dem richtigen Internet oder nach der Dreamarena?
Ich bin fast 32 Jahre und brauche mich nicht für dumm verkaufen zu lassen. Hätte ich das gewußt, ich hätte mir im März die Japanische PSX2 gekauft und hätte den Dreamcast erst gar nicht geholt! Ich habe bis jetzt nur zwei gute (IMO) Spiele (Sonic und AeroWings) für das Teil gefunden und das ist mir ein bisschen zu wenig.
OK, die Grafik ist 1A und das mit der Dreamarena klappte bis jetzt bei mir auch hervorragend, aber ich habe auch einen PC, daher ist das kein Argument mehr. Und versucht gar nicht erst, per E-Mail von Sega Fragen beantwortet zu bekommen, die haben bis jetzt noch nicht EINMAL geantwortet. Ne, ich habe mir das irgendwie anders vorgestellt. Danke Sega! <

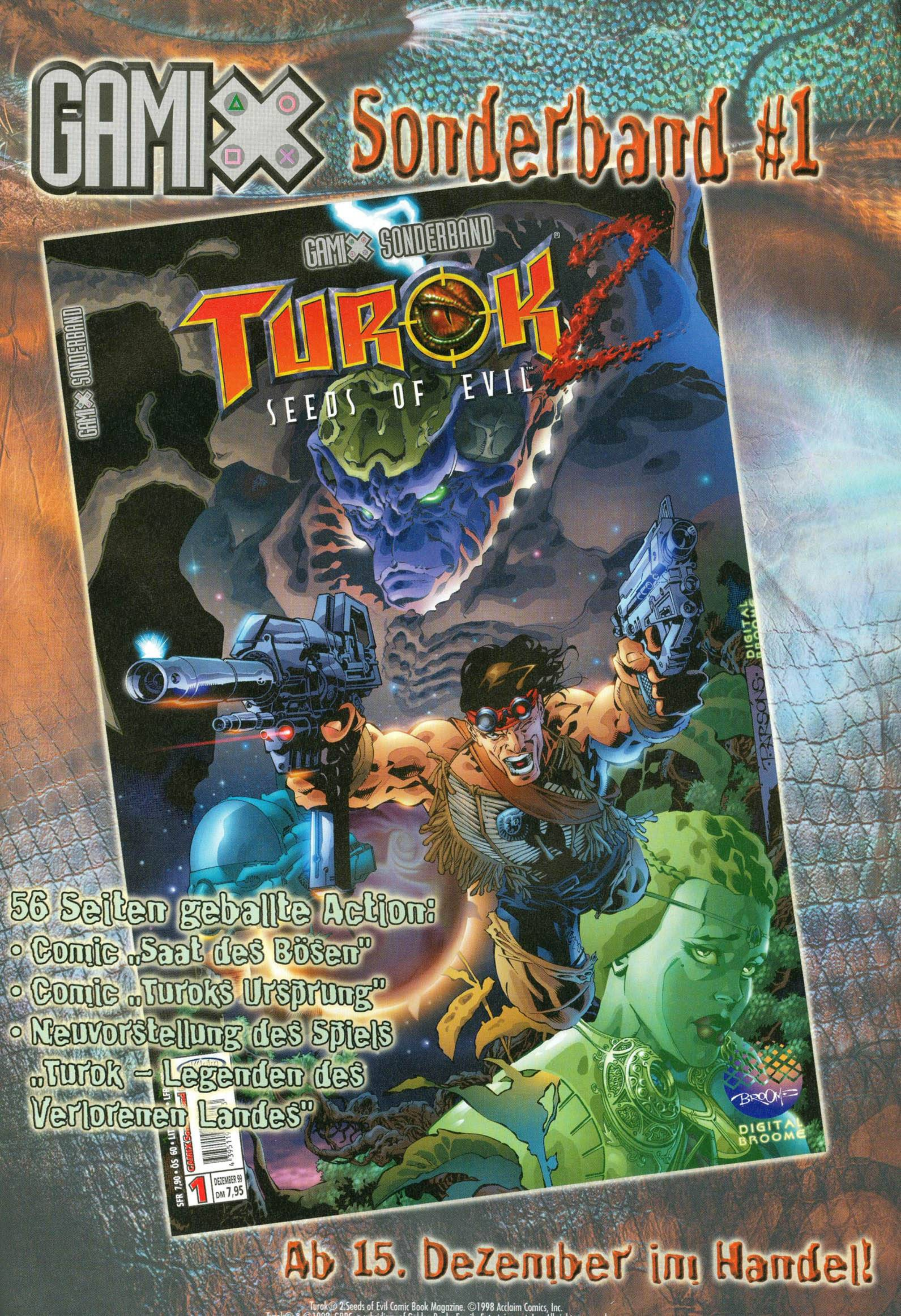
Thorsten Stroht
TStroht@novatekk.de

Kampf der Konsolen

> Hallo liebe ***fun generation***-Redaktion,

ich möchte mich in Eurem Forum über das Thema "Kampf der Konsolen" unterhalten. Die PlayStation ist an ihre Leistungsfähigkeit gestoßen und das N64 verkauft sich ohne entsprechende Softwareperlen nur sehr zäh. Die Zeit ist also reif für die sogenannten Next Generation Konsolen wie Sega Dreamcast, PlayStation2 oder Nintendo Dolphin. Doch was bringt uns die neue Generation? Bessere Grafik? Ja, das war es dann wohl. Ach ja, die Online-Unterstützung ist ja auch noch vorhanden...
Also ist bessere Grafik gleich mehr Spielspaß? Nein! Der Spielspaß ist doch wohl unabhängig von der Grafik eines Spiels zu bewerten (Anm. d. Red.: Finden wir auch! Aus diesem Grund ist unsere Spielspaß-Wertung unabhängig von der Grafik-Wertung).
Ich spiele lieber Super Mario Bros auf dem NES als Mario64 auf dem N64. Jeder denkt, auch die Fachzeitschriften, daß die PS2 DIE Offenbarung im Bereich der Videospiele sein wird. Doch können wir das schon jetzt beurteilen? Von den paar gezeigten Demos lasse ich mich noch nicht überzeugen, daß ich mir nächstes Jahr unbedingt die PS2 zulegen muß. Zum Preis von ca. 700 ,- DM! Der Dreamcast ist bereits als fertige 128Bit-Konsole vorhanden und steht bereits in den Kaufhäusern. Selbst wenn der DC der PS2 und Dolphin unterlegen ist, heißt das noch lange nicht, daß unterlegene Technik gleich eine Niederlage bedeutet. Ich denke da an das Beispiel PlayStation vs. N64. Die PS konnte Nintendo von Platz 1 verdrängen, auch wenn man es Sony damals als Neuling noch nicht zugetraut hat. Die Software entscheidet letztendlich über den Verkauf der Hardware. Solche Perlen wie Shen Mue oder RE: Code Veronica werde ich mir auf jeden Fall besorgen. Von Big N's Dolphin existieren ja noch nicht einmal Demos. Nur allein von Zahlen auf dem Blatt Papier lasse ich mich nicht überzeugen. Lassen wir uns also überraschen, was die Zukunft so mit sich bringt! <

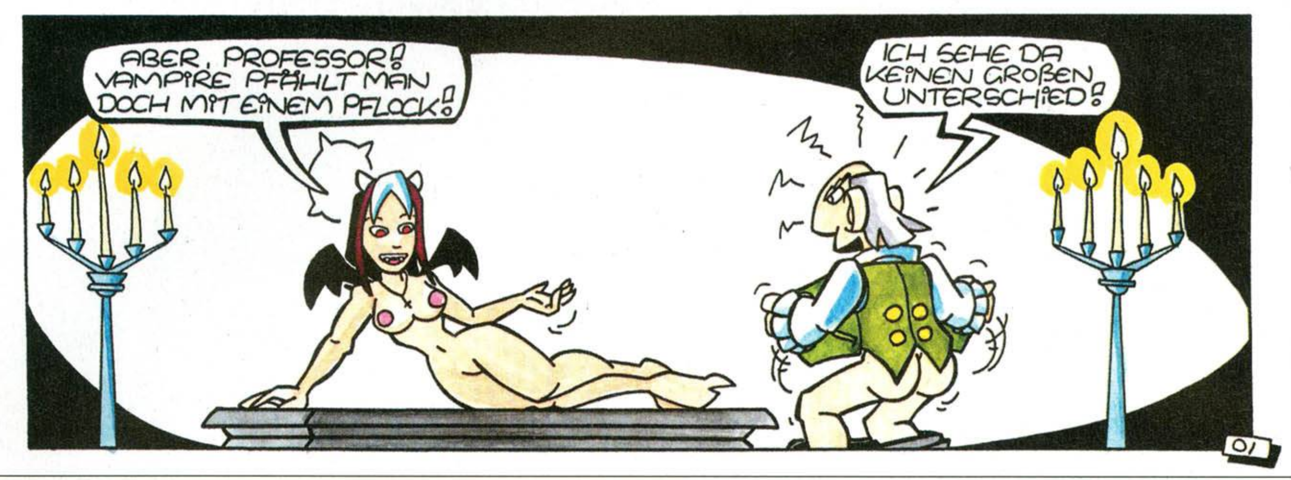
Mit freundlichen Grüßen, Hubert Heigermoser, Traunstein

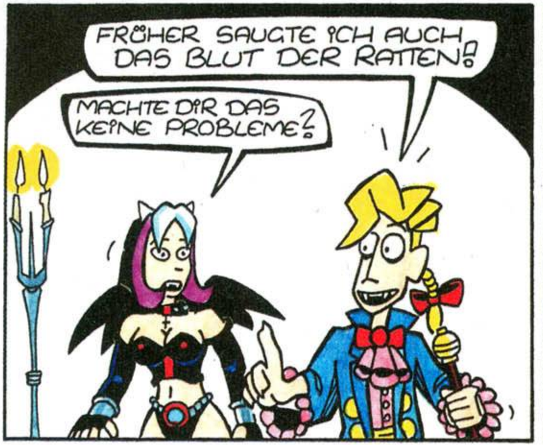

GAMIX Sonderband #1
GAMIX SONDERBAND
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
GAMIX SONDERBAND
56 Seiten geballte Action:
• Comic „Saat des Bösen"
• Comic „Turoks Ursprung"
• Neuvorstellung des Spiels „Turok – Legenden des Verlorenen Landes"
1 DEZEMBER 99 DM 7,95
DIGITAL BROOME
Ab 15. Dezember im Handel!
Turok© 2:Seeds of Evil Comic Book Magazine. ©1998 Acclaim Comics, Inc.

COMIC+IMPRESSUM

Mathias Neumann

Die kleine Gruftschlampe







IMPRESSUM

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Neu Elektropost:
Leserbriefe@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel:
Stephan Girlich

Chefredaktion:
Robert Bannert
(verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur:
Daniel Johannes

Redaktion:
Simon Krätschmer

Autoren:
Winnie Forster,
Oliver Ehrle, Carsten Grauel

Korrespondenz, Japan:
Frank Michaelis

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction und Titel:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur

Illustrationen:
Arne Langenbach, Mathias Neumann

Textkorrektur:
Ariane Suckfüll

Mitarbeit:
Miriam Eisele

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigenverkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disposition:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie ***fun generation*** abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Verlag: CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/963 65-0,
Fax: +49-02234/963 65-55.

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Special Thanx an:
Norbert, Zündfunk, Jürgen "the whip" Raab & Heiko "Kinderhörnchen" Schlag.
Very Special Thanx an: Euch Leser!

Hilfsmittel dieser Ausgabe:
South Park-CD "Chef Aid", AquaStar Apfel-Schorle, Toom-Adventskalender, "Das große Krabbeln"-DVD (Abspann!), Milka Weihnachtsschokolade, Punica Multivitamin 21 (17+4), Pepsi MAX, Labello Kamille (igitt!), Uralte Fun-Bildunterschriften, Cover 12/99, Toom-Nikolausmützen 12,99,- DM/Stück, Schnee (etwas), Mega-CD-Buch vom Falken-Verlag, Intermedium Berlin.

Zitat des Monats:
"Hellraiser zu schneiden ist die Hölle!"
(Daniel Johannes)





fun generation



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Dynamite Cop
(PAL-Version)

Kleine Spielereien:
Um das versteckte Bonusgame *Tranquilizer Gun* freizuschalten, müßt Ihr die erste Mission einfach nur einmal durchspielen.

Spiel's noch einmal, Cop:
Für zusätzliche Missionen müßt Ihr die ersten drei Missionen ohne Continue-Verlust durchspielen. Anschließend werden die Missionen vier, fünf und sechs aktiviert, welche allerdings nur wesentlich schwerere Abwandlungen der Standard-Aufträge sind. Interessanter ist da schon die nun aktivierte Option, sowohl das Minigame als auch seinen großen Bruder mit einem unendlichen Vorrat an Credits starten zu können.

Neuen Kämpfer aktivieren:
Der Held aus dem ersten Teil, Bruno, kann auf Wunsch aus dem virtuellen Altersheim zurück auf Euren Fernseher gebracht werden, indem Ihr einfach (einfach?) alle Bilder des Picture-Modus während eines Spiels einsammelt.



Millennium Soldier: Expendable
(PAL-Version)

(Alle Cheats müssen im Pausenscreen eingegeben werden!)

Level überspringen:
Freie Levelwahl für freie Spieler gibt's nach der Eingabe von Y, Y, X, X, L, R, ↓, ↓, ↑ und abschließend ↑.

Mehr Credits:
Wem die Standard-Credits nicht genügen, der sollte sie durch die Tastenfolge A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓ und R1 etwas erweitern.

Klon' mich:
Nach der Eingabe von A, B, X, Y, L1, R1, ↑, ↓, ← und → wird Eure Lebensanzeige etwas aufgewertet.

Level-Auswahl:
Mit der Tastenkombination ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, → und abschließend Y gelangt Ihr zu einem Levelselect-Screen.

Schild:
Ein hilfreiches Schild erhaltet Ihr nach der Eingabe von ↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, → und Y.

Zusätzliche Granaten:
Die Tastenfolge ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑ und R1 pusht Euren Granatenvorrat etwas in die Höhe.

Neue Kameraperspektive:
Drückt nacheinander L1, ←, R2, →, X, X, ↓, ↓, R1 und L1, um eine neue Kameraperspektive freizuschalten.



Soul Calibur
(US-Version)

Alternative Outfits:
Simples Drücken von Y in der Charakterauswahl beschert Eurer Spielfigur ein neues Outfit.

Charakterprofile & Katas:
Sobald Ihr alle Bilder in der ersten Sammlung des Museums aufgedeckt habt, schalten sich zum einen die Charakterprofile und zum anderen die verschiedenen (ziemlich genialen) Katas frei.

Extra Survival-Modus:
Das Aufdecken aller Bilder in der zweiten Sammlung aktiviert dagegen einen alternativen Survival-Modus.

Intro-Editor:
Das furiose Intro könnt Ihr im entsprechenden Menü ganz nach Euren Wünschen gestalten, nachdem Ihr alle Bilder der dritten Sammlung aufgedeckt habt.

Waffenauswahl-Modus:
Wer es sogar schaffen sollte, alle Bilder der vierten Sammlung aufzudecken, kann in diesem Modus die Waffe seines Charakters verändern.

Veränderte Titelbilder:
Einen S/W-Screen erhaltet Ihr, nachdem alle 338 Bilder der Galerie aufgedeckt wurden, wohingegen die zusätzliche Bewältigung des Mission-Battle-Modus Euch durch eine goldene Version des Titelbildes überrascht. Wer außerdem die versteckten Missionen auf der linken Karte in der Ecke rechts oben und auf der rechten Karte in der Mitte findet, wird zusätzlich noch mit einem dritten Titelbild belohnt.

Metall-Modus:
Für ein etwas "anderes" Outfit solltet Ihr die entsprechende Option erst im Mission-Battle-Modus freispielen und anschließend bei der Kämpferauswahl R betätigen.

Bonuscharaktere:
Das Bonussystem von Soul Calibur ist relativ simpel: Es gibt eine feste Reihenfolge beim Freischalten der einzelnen Goodies und jedes erfolgreiche Durchspielen mit einem noch "jungfräulichen" Kämpfer bringt Euch einen Schritt in dieser Reihenfolge weiter. Den mächtigen Cervantes erhaltet Ihr allerdings erst, nachdem das Spiel mit allen regulären Spielfiguren und allen dazugehörigen Bonuscharakteren durchgespielt wurde.

Replay manipulieren:
Vielen Spielern dürfte noch nicht bekannt sein, daß man die Geschwindigkeit des Replays mit L1 und R1 variieren kann.

Siegesposen:
Jeder Charakter verfügt über drei verschiedene Siegesposen, die man durch einfaches Drücken von X, Y oder B ausführen kann. Unnötig zu erwähnen, daß das Betätigen dieser Buttons erst nach dem Sieg etwas bewirkt...



Bass Fishing
(US-Version)

Sonic ertränken:
Beendet alle fünf Spiele im Pofessional-Wettkampf des Consumer-Modus, um einen kleinen Sonic als Köder zu bekommen.

Zusätzliche Fischgebiete:
Nachdem Ihr die ersten beiden Wettkämpfe des Consumer-Modus erfolgreich abgeschlossen habt, wird ein Extra-Fischgebiet namens Palace aktiviert – das erfolgreiche Beenden der beiden letzten Wettkämpfe schaltet dagegen das Falls-Fischgebiet frei.

Angelfarbe verändern:
Mit ↑ und ↓ könnt Ihr die Farbe Eurer Angel verändern.

Zusätzliche Trainings-Gebiete:
Sobald Ihr den Arcade-Modus einmal komplett bewältigt habt, werden im Trainings-Modus drei neue Gebiete verfügbar.

Sonic-Angel:
Nach dem Abschluß eines Wettkampfes auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erhaltet Ihr als Belohnung die Sonic-Angel.

Neue Kleidung & neue Boote:
Die Möglichkeit, neue Kleidung anzulegen bzw. die Farbe Eures Bootes zu verändern, bekommt Ihr durch den Abschluß eines Wettkampfes auf dem normalen Schwierigkeitsgrad.



Speed Devils
(PAL-Version)

Frei bewegliche Kamera:
Für eine manuelle Kameraperspektive müßt Ihr folgende Tastenkombination eingeben: ↑, →, ←, → und ←.

Unendlich viel Nitro:
Betätigt nacheinander ↓, ↑, A, X und A.

Rennen überspringen:
Das aktuelle Rennen beendet Ihr mit der Eingabe von B, →, ↑, ← und A.

Raster:
Einfach B, Y, X, ↓ und anschließend noch ↑ eingeben und sich überraschen lassen.

Schaltung wechseln:
Drückt nacheinander Y, X, A, B und abschließend A, falls Ihr mit der aktuellen Schaltung nicht klarkommen solltet.

Fahrzeuge transformieren:
Gebt die Tastenfolge Y, A, Y, A und anschließend noch einmal Y ein, um die Autos etwas zu verändern.

Kameraeditor:
Für eine editierbare Kamera (ähnlich des oben abgedruckten Cheats) sorgt die Eingabe von ←, ↑, A, ← und ↑.

Klasse überspringen:
Ganz faule Naturen überspringen die aktuelle

Klasse mit ↓, →, A, X und A.

Extrakohle:
Ein paar Zusatzmücken erhaltet Ihr nach der Eingabe von A, →, ↑, B und A.

Alles freischalten:
Die komplette Auswahl an Autos und Strecken bietet sich Euch nach der Eingabe dieser Tastenkombination: B, →, ↑, B und ↑.



Box Champions 2000
(PAL-Version)

Zusatz-Charaktere:
Ganz egal mit welche Spielfigur Ihr gerne einmal kämpfen möchtet, durch untenstehende Cheatcodes (einzugeben als Spielernamen) könnt Ihr Euch den entsprechenden Charakter ohne größeren Stress in den Ring holen:

Drache:	GARGOYLE
Tim Duncan:	TIM DUNCAN
Marlon Wayans:	MARLON WAYANS
Marc Ecko:	MARC ECKO
Jermiane Dupri:	JERMAINE DUPRI
Q-Tip:	Q TIP
O:	O



Championship Motocross
(PAL-Version)

Spielernamen-Cheats:
Untenstehende Cheats werden aktiviert, nachdem Ihr den entsprechenden Code als Spielername (Leerzeichen beachten!) eingegeben habt:

Gespiegelte Strecken
OPPOSITE_LOCK
Alle Strecken freischalten
DIRT_TRACKS
Riesenkopf-Modus
GROSSE_TETE
Verstecktes Video
LIVE_ACTION
Alle Klassen freischalten
ALL_CLASSES



Crash Team Racing
(PAL-Version)

Kostenlose Demo:
Wer braucht schon Demo-CDs, wenn er sie wie bei Crash Team Racing durch einfaches Festhalten von L1 + R1 und der anschließender Tastenfolge ↓, ●, ▲ und → von ganz alleine aktivieren kann?

Wie krieg' ich was?:
Die Entwickler haben eine Menge zusätzliche Goodies mit auf die CD gepackt - wer sie alle freischalten möchte, muß folgendes besitzen: Jede Menge Zeit, eine verständnisvolle Freundin und diese Liste mit Aktivierungsbedingungen:
Rote Münzen-Meisterschaft:
Sammelt alle vier roten CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.
Grüne Münzen-Meisterschaft:
Sammelt alle vier grünen CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.
Blaue Münzen-Meisterschaft:
Sammelt alle vier blauen CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.
Gelbe Münzen-Meisterschaft:
Sammelt alle vier gelben CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.
Lila Münzen-Meisterschaft:
Sammelt alle vier lila CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.
Ripper Roo freischalten (Multi):
Gewinnt die rote Münzen-Meisterschaft.
Papu Papu freischalten (Multi):
Gewinnt die grüne Münzen-Meisterschaft.
Komodo Joe freischalten (Multi):
Gewinnt die blaue Münzen-Meisterschaft.
Pinstripe freischalten (Multi):
Gewinnt die gelbe Münzen-Meisterschaft.
Zweiten Crash freischalten (Multi):
Gewinnt die lila Münzen-Meisterschaft.
N. Trophy freischalten (Multi):
Schlagt alle vorgegebenen High-Score-Zeiten im Time-Trial-Modus.
Turbostrecke:
Sammelt alle CTR-Münzen ein.
Zusätzliche Multiplayer-Arenen:
Bewältigt den Arcade-Modus auf allen Schwierigkeitsgraden.

Dino Crisis
(PAL-Version)

Alle DDK-Paßwörter:
Ein ganz beliebtes Thema zur wöchentlichen Hotline-Zeit ist immer wieder die Frage nach den diversen DDK-Türen und den dazugehörenden Paßwörtern. Um unsere beiden Hotline-Jungs etwas zu entlasten, gibt's hier nun eine vollständige Auflistung:
1: HEAD öffnet die Tür zum Chefbüro.
2: Mit NEWCOMER gelangt man durch den Haupteingang.
3: Ins Labor (Halle B1) gelangt man durch das treffende Paßwort LABORATORY.
4: Nach dem Aktivieren beider Schlüssel im Computerraum benötigt Ihr das DDK-Paßwort ENERGY.
5: Die Tür im Ruheraum öffnet sich dagegen erst nach der Eingabe von WATERWAY.
6: Ohne STABILIZER kommt man nach dem Einsetzen der zwei B2-Chips nicht mehr weiter.
7: Und das letzte DDK-Paßwort lautet DOCTORKIRK.



Final Fantasy Anthology
(NTSC-Version)

FF V - Ability-Points leicht gemacht:
Um Eure Party im fünften Final Fantasy-Teil schnell und relativ einfach mit den begehrten Ability-Points auszustatten, solltet ihr sie in die unteren Stockwerke des Schlosses Bal der zweiten Welt schicken. Hier patrouillieren mehrere Stein-Statuen, die Euch entweder in Zweier- oder in Fünfergruppen attackieren – so könnt Ihr Euch pro Kampf mit bis zu 8 Ability-Points eindecken!
Wunderbar einfach zu besiegen sind die doch recht harten Brocken durch den Einsatz von Soft, haltet diesbezüglich Euren Vorrat also immer gut bestückt.

FF VI - Level-Up im Schlaf:
Für den folgenden kleinen Trick benötigt Ihr einen Controller mit Autofeuer-Funktion, schließt diesen an (was auch sonst?) und begebt Euch zum Lete River (Final Fantasy 6). Hier bewegt Ihr Euch im Kreis und wählt nacheinander Fight, Fight, Heal und abschließend Edgars Auto-Crossbow. Mit der Repeat-Funktion im Konfigurations-Menü schaltet Ihr in die Wiederholung - jetzt könnt Ihr den Controller ruhig beiseite legen und so quasi über Nacht einiges an Erfahrung zulegen.
ACHTUNG: Wie Kenner der ersten PlayStation-Generation bereits wissen sollten ist es nicht zu empfehlen, die Konsole über Nacht laufen zu lassen...

FF VI - Schnelleres Sprüchelernen:
Das Pauken der verschiedenen Zaubersprüche in Final Fantasy VI kostet selbst bei gut ausgestatteten Partys einige lange Nächte – mit folgendem Trick könnt Ihr das Schlafdefizit jedoch etwas verringern!
Das Wichtigste jedoch zuerst: Jeder Eurer Charaktere muß den Doom-Spruch beherrschen, außerdem müßt Ihr im Besitz des Luftschiffes sein. Hiermit fliegt Ihr dann zu der kleinen Insel in der nordöstlichen Ecke der Karte (hier solltet Ihr in der World of Ruin normalerweise auf Zone-Eaters und GoGos Höhle treffen). Bewegt Euch auf der Karte herum, bis Ihr in Kämpfe verwickelt werdet. Irgendwann müßtet Ihr auf einen unsichtbaren Gegner treffen, der gerade friedlich im Land der Träume schlummert. Greift Ihn ausschließlich mit Doom an, sonst wacht er auf und bedankt sich mit einem Meteo-Angriff für die ungebetene Störung. Besiegt Ihr ihn, erwarten Euch allerdings 10 fette Magiepunkte!



GTA 2
(PAL-Version)

Freie Senderwahl:
Was nur die wenigsten wissen: Während man in einem Fahrzeug mit eingebautem Radio durch die Stadt heizt, kann man durch einen Druck auf ↑ den Sender wechseln.

Sei ein böser Junge:
Wem der Original-Schwierigkeitsgrad zu heftig ist, der sollte sich mit folgenden Cheatcodes das Gangster-Leben etwas erleichtern. Einzugeben sind sie als Spielername:

Levelauswahl:	ITSALLUP
Unverwundbarkeit:	LIVELONG
Alle Waffen:	NAVARONE
Keine Polizei:	LOSEFEDS
Koordinaten einblenden:	WUGGLES
Staatsfeind Nummer 1:	DESIRES
Kleine Finanzspritze:	MUCHCASH
5er-Multiplikator:	HIGHFIVE
10 Millionen Punkte:	BIGSCORE
Nur Basic-Missionen:	NOFRILLS
Blutspender-Modus:	GOREFEST



Hot Wheels Turbo Racing
(PAL-Version)

Kleine Cheatliste:
Alle untenstehenden Tastenkombinationen müßt Ihr im Hauptmenü eingeben, damit der entsprechende Effekt eintritt:

Unendlich viele Turbos:
Betätigt nacheinander R2, L1, □, △, R1, L2, L1 und abschließend R2.
Monsterautos:
Betätigt nacheinander □, △, L1, R1, L2, R2, □ und abschließend △.
Miniautos:
Betätigt nacheinander □, R2, L2, △, △, L2, R2 und abschließend □.
Riesenreifen:
Betätigt nacheinander □, △, □, △, R1, R1, L2 und abschließend noch einmal L2.
Flat-Modus:
Betätigt nacheinander L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2 und abschließend erneut R2.
Zusätzliche Sounds:
Betätigt nacheinander R2, R1, L2, R2, □, △, L1 und abschließend R1.

Madden NFL 2000
(NTSC-Version)

Extraportion Glück:
Um beim Münzwurf immer zu gewinnen, solltet Ihr während des Wurfes mehrmals schnell hintereinander Start betätigen.

Darf's ein Team mehr sein?:
Zusätzliche Spiel-Mannschaften erhaltet Ihr nach der Eingabe des entsprechenden Codes im Secret Codes-Bildschirm:

1972 Raiders	GETMEADOCTOR
1972 Steelers	DONTGOFOR2
1976 Patriots	HACKCHEESE
1976 Raiders	GAMMALIGHT
1981 Chargers	BUILDMONKEYS
1981 Dolphins	15MOREMIN
1985 Bears	DOORNOB
1985 Dolphins	CHICKEN
1986 Broncos	BLUESCREEN
1986 Browns	KAMEHAMEHA
1988 49ers	CALLMESALLY
1988 Bengals	PTMOMINFOGET
1990 Bills	SPOON
1990 Giants	PROFSMOOTH
1994 49ers	GOLDRUSH
1995 Colts	PREDATORS
1995 Steelers	STEAMPUNK
1997 Broncos	EARTHPEOPLE
1997 Packers	TUNDRA
All 60`s team	MOJOBABY
All 70`s team	SIDEBURNS
All-Madden team	TEAMMADDEN
Clown team	SCARYCLOWN
EA Sports team	WEARETHEGAME
Industrials Game	INTHEFUTURE
Large vs. Small team	MICEANDMEN
Madden Millenium team	TIMELESS
Marshalls team	COWBOYS

Versteckte Stadien:
Nach Eingabe dieser Codes könnt Ihr Euch auf Wunsch entweder bei einem Match in der Antarktis gewisse doch recht nützliche Körperteile abfrieren oder auch nur dem altbekannten Tiburon-Stadion einen Besuch abstatten:

Antarktis-Stadion	XMASGIFT
Circus-Stadion	3RING
Dodge City-Stadion	WILDWEST
EA Sports-Stadion	ITSINTHEGA ME
Gridiron-Stadion	KLAATU
Tiburon-Stadion	WEPUTITHERE

Ich will Verletzte sehen!:
Wer mit obigem Zitat etwas anfangen kann, sollte sich folgende Codes einmal genauer ansehen:

Etwas "andere" Köpfe	GUILLOTINE
Mehr Verletzte	PAINFUL
Supersprünge	SUPERJUMPS
Perfekte Pässe	QBINTHECLUB

Mission: Impossible
(PAL-Version)

Levelpaßwörter:
Kreuz und quer durch Mission Impossible? Ein kurzer Abstecher zum KGB und abschließend pünktlich zum Endkampf aufs Zugdach? Mit unseren Paßwörtern kein Problem:

Mission 2	EKDFRJOLQQ
Mission 3	LFLJFJTIVX
Mission 4	JCKEJQUTV
Mission 5	POQIOJKQMT
Mission 6	KKNFHJLLNQ
Mission 7	HFRJFJRTIX
Mission 8	LCGSPJMUPV
Mission 9	PCCEOUJSMO
Mission 10	CFGHQHPHRL
Mission 11	PKLMSUTKVP
Mission 12	OOHQTHIPKY
Mission 13	LKNELHSKUP
Mission 14	LFNHKHSHUL
Mission 15	NCGMQHNSQO
Mission 16	LIPSJRTLVQ
Mission 17	NPJILRMIOX
Mission 18	LIHFRMTLVQ
Mission 19	ILKJERSQUT
Mission 20	PPEIORPIRX
Mission 21	FNFFPRVUSV
Mission 22	CLPJFRSQUT

Cheat-Paßwörter:

Slowmotion-Modus:
IMTIREDTODAY
Turbo-Modus:
GOOUTTAMYWAY
Gegner einfrieren:
SCAREDSTIFFF
Geheime Programmierer-Nachricht:
TTOPFSECRETT
Höher springen:
BIONICJUMPER
Alle Videosequenzen freischalten:
SEECOOLMOVIE



Resident Evil 3 - Nemesis
(NTSC-Version)

Der kleine Chemiker:
Bekannterweise hat man in Capcoms neuestem Zombiestreich die Möglichkeit, sich die Munition seiner Wahl ganz nach Belieben selbst zusammen zu mixen. Um ungewollten Explosionen und dem darauffolgenden Körperteil-Verlust entgegenzuwirken, findet Ihr hier die ultimative Mischtabelle:

Pulver A
15 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver B
7 Patronen für die Schrotflinte
Pulver A + B
Pulver C
Pulver C
10 Patronen für den Granatwerfer
Pulver AA
35 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver AAA
55 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver BBA
66 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver BB
18 Patronen für die Schrotflinte
Pulver AAB
20 Patronen für die Schrotflinte
Pulver BBB
30 Patronen für die Schrotflinte
Pulver AC
10 Feuer-Patronen
Pulver BC
10 Säure-Patronen
Pulver CC
10 Kälte-Patronen
Pulver CCC
24 Patronen für die Magnum
Granatenwerfer-Patrone + Puder A
6 Feuer-Patronen
Granatenwerfer-Patrone + Puder B
6 Säure-Patronen
Granatenwerfer-Patrone + Puder C
6 Kälte-Patronen



Suikoden II
(NTSC-Version)

Für Unentschlossene:
Falls Ihr Euch einfach nicht für einen Namen entscheiden könnt, solltet Ihr die Option "determine" anwählen und gleichzeitig L2 + R2 betätigen.

Geheime Endsequenz:
Antwortet auf die Schlußfrage nach dem Besiegen des letzten Endgegners mit "I can`t do it!". Kehrt anschließend mit Hilfe des Spiegels zum

Schloß und zum Schauplatz des letzten Kampfes zurück – wenn Ihr hier nun immer in südöstlicher Richtung dem Pfad folgt, gelangt Ihr zu einer alternativen Endsequenz.



The War of the Worlds

(PAL-Version)

Levelcheats:
Indem Ihr eine der untenstehenden Tastenkombinationen im Paßwort-Bildschirm eingebt, könnt Ihr ohne Umwege in den entsprechenden Level springen. Das sollte die Siegeschancen der Aliens beträchtlich vermindern:.

Level 2: ⊗, ⊗, ⊗, ◉, △, ⊗, ◉ und ▣.
Level 3: ▣, ⊗, ⊗, △, ◉, ◉, ◉ und △.
Level 4: ◉, ◉, ▣, ▣, △, ⊗, △ und ◉.
Level 5: △, △, △, ▣, ◉, △, ⊗ und ⊗.
Level 6: ▣, ◉, △, △, ◉, ▣, ⊗ und ▣.
Level 7: ◉, △, ◉, ▣, ▣, ▣, △ und △.
Level 8: ◉, ⊗, ◉, ⊗, ▣, △, ⊗ und △.
Level 9: ▣, ⊗, ◉, ◉, ◉, △, ⊗ und ◉.
Level 10: △, ⊗, ⊗, ◉, ◉, △, ◉ und ⊗.
Level 11: ⊗, △, ◉, ◉, ▣, ▣, ⊗ und ▣.
Level 12: ◉, ◉, ▣, △, △, ⊗, ◉ und △.
Level 13: ◉, △, △, ◉, ⊗, ⊗, ▣ und ▣.
Level 14: ◉, ◉, △, ⊗, ▣, ▣, ⊗ und ◉.

Unverwundbarkeit:
Zum Abschluß noch diese kleine Tastenkombination, die das Weltenretten gleich viel angenehmer gestaltet:
Wechselt in den Paßwort-Bildschirm und gebt nacheinander △,▣,⊗,◉,△,△,⊗ und ◉ ein.

Jet Force Gemini

(PAL-Version)

Schlüssel-Fundorte:
Hier könnt Ihr die versteckten Schlüssel mit jedem der drei Charaktere finden. Einzige Ausnahme ist Lupus, dem der blaue Schlüssel leider verwehrt bleibt:

Spielfigur	Schlüsselfarbe	Fundort
Juno	Gelb	Goldwood, Außerhalb (in einer Box in den Höhlen)
Juno	Rot	Goldwood, Außerhalb (Ihr erhaltet ihn von Magnus)
Juno	Blau	Sekhmet, Schlachtkreuzer (Lavagrube, durch die Röhre)
Juno	Grün	Sekhmet, Schlachtkreuzer (Jetpack-Raum)
Juno	Magenta	Eschebone, Thorax (linke Öffnung)
Vela	Gelb	Cerulean, Düne (Konferenzraum)
Vela	Rot	Sekhmet, Schlachtkreuzer (Ihr erhaltet ihn von dem Maulwurf)
Vela	Blau	Eschebone, Thorax (unter Wasser)
Vela	Grün	Sekhmet, Schlachtkreuzer (Jetpack-Raum)
Vela	Magenta	Eschebone, Thorax (linke Öffnung)
Lupus	Gelb	Brutschiff, Truppentransporter (Abflußrohr)
Lupus	Rot	Brutschiff, Truppentransporter (Frachtraum)
Lupus	Grün	Sekhmet, Schlachtkreuzer (Jetpack-Raum)
Lupus	Magenta	Eschebone, Thorax (linke Öffnung)

Ants in Pants:
Ein ganz besonderer Anblick bietet sich Euch nach dem Aktivieren der Cheatoption, die erscheint nachdem Ihr 300 gegnerische Köpfe eingesammelt habt. Oh behave!

Schöner ableben:
Schießt während des Spiels Ameisen oder Termiten immer fleißig die niedlichen Schädel herunter und sammelt diese anschließend ein – bei 100 derartigen Trophäen wird eine Option im Cheatmenü aktiviert, durch diesen die Blutfarbe von rot auf wesentlich freundlichere Farben umstellen läßt.

Nix für Kids:
Sammelt 200 Gegnerköpfe ein und Ihr könnt durch eine zusätzliche Option die Haupthelden in die Pubertät zurückwerfen.

Multiplayer-Gipfeltreffen:
Eine beeindruckende Anzahl Multiplayer-Arenen und Bonuscharaktere sind bei Jet Force Gemini verfügbar, wenn Ihr Euch an folgende Bedingungen haltet und jede der Spielfiguren/Arenen durch das Erfüllen der entsprechenden Bedingung freischaltet.

Bonusfigur	***Level***	***Charakter***	***Benötigte Items***	***Fundort***
Gelbe Ameise	Goldwood	Vela	keine	Totempfahl
Blaue Ameise	SS Anubis, Generatorraum 2. Stock	Jeder	keine	Totempfahl
Rote Ameise	Ichor, Militärbasis	Juno	keine	Totempfahl
Grüne Ameise	Brutschiff, Frachtraum	Jeder	keine	Totempfahl
Männl. Tribal	Sekhmet, Kanal	Lupus	Magenta-Schlüssel	Totempfahl
Weibl. Tribal	Rith Essa, Mine	Vela	Minen-Schlüssel	Totempfahl
TermiteTawfret,	Gruft	Vela	keine	Totempfahl
Zombie-TermiteTawfret,	Baumhaus	Lupus	keine	Totempfahl
Metall-Termite	Sekhmet, Spiraltreppe (rüberschweben)	Lupus	keine	Totempfahl
Lila Termite	Mizars Palast	Juno	keine	Totempfahl
Cyborg-Termite	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Juno	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Vela	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Lupus	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen

Bonusarena	***Level***	***Charakter***	***Benötigte Items***	***Fundort***
King o.t. Hill	Ceruleanischer Konferenz-Raum	Jeder	keine	Totempfahl
Tunnel-Stage	Rith Essa Wasserfälle	Vela	keine	Totempfahl
Minen-Stage	Walkway Station	Jeder	Jetpack	Totempfahl
Raumstation	Raumstation	Jeder	keine	Totempfahl
Goldwood Zielübungsplatz	Goldwood	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Mission
Rith Essa Zielübungsplatz	Eschebone	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Mission
Arcade Racing I	Ichor Arcade	Jeder	Erster Platz	Arcade-Rennen 1
Arcade Racing II	Ichor Arcade	Jeder	Erster Platz	Arcade-Rennen 2
Greenwood-Dorfstrecke	Ichor Arcade	Jeder	Alle Rekorde brechen	Alle Arcades
Mizar 3D-Racer	Mizars Palast	Jeder	Erster Platz	Mizar-Rennen

GAMEBUSTER-CODES

Simon Krätschmer

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein doch recht langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier nun jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung „Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze & Co. umsehen und dort die entsprechenden „Modulstop-Codes" herauspicken. Einmal eingegeben läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul und Ihr könnt nach Herzenslust Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten.
Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure fun!

Chocobo Racing
(PAL-Version)

Cheat	Code
Zeit immer 0:	8003 0336 3C00
99 Punkte im GP-Modus:	8008 BEB0 0063
Alle Charaktere & Strecken im GP-Modus:	801E 929C FFFF
Alle Filme freischalten:	801E 9298 FFFF
Alle Musikstücke freischalten:	801E 9294 FFFF
	801E 9296 FFFF
Alle Kronen und Klassen:	801E 9290 FFFF
	801E 9292 FFFF

Dino Crisis
(PAL-Version)

Cheat	Code
Unendlich viel Energie	800B 1ED4 2312
Unendlich viele Continues	300B 9E2A 0005
Alle Waffen freigeschaltet (Regina)	800B 9F08 FFFF
Jederzeit speichern (L1 + L2)	D00A E1F8 0005
	300B 03A8 0007
Alle Karten	5000 0302 0000
	800B 9F30 FFFF
Erste Endsequenz anschauen (Select + L1)	D00A E1F8 0104
	300B 03A8 000A
	D00A E1F8 0104
	300B 03BB 0000
Zweite Endsequenz anschauen (Select + L2)	D00A E1F8 0101
	300B 03A8 000A
	D00A E1F8 0101
	300B 03BB 0001
Dritte Endsequenz anschauen (Select + R1)	D00A E1F8 0108
	300B 03A8 000A
	D00A E1F8 0108
	300B 03BB 0002
Extra Missionen freigeschaltet (R1 + R2 im Hauptmenü betätigen)	D00A E1F8 000A
	800C 7C42 0403
Kleiderwechsel freigeschaltet	D00B A654 0001
	300B A654 000F
	D00C 05A2 0003
	800C 05A2 0503

Duke Nukem: Time to kill
(PAL-Version)

Cheat	Code
Alle Level anwählbar:	800BDEE6 0001
Unendlich viel Energie:	800D720A 4E20
Unendlich viele Continues:	800D7450 00FF
Unendlich viel Rüstung:	800D740C 4E20
Unsichtbarer Duke:	800D7A74 14B4
Doppelter Duke:	800D7A76 14B4
Unverwundbarkeit:	800D7A78 14B4
Super Speed:	800D7A7A 14B4
Unendlich viel Zeit:	800D82E0 AC3F
Desert Eagle:	800D74AC 0001
Unendlich viel Desert Eagle-Munition:	800D74AE 03E7
Wurfmesser:	800D74A0 0001
Unendlich viele Wurfmesser:	800D74A2 03E7
Wurfbeil:	800D74A4 0001
Unendlich viele Wurfbeile:	800D74A6 03E7
Armbrust:	800D74A8 0001
Unendlich viele Pfeile:	800D74AA 03E7
Schrotflinte:	800D74B0 0001
Unendlich viel Schrotflinten-Munition:	800D74B2 03E7
Jagdgewehr:	800D74B4 0001
Unendlich viel Jagdgewehr-Munition:	800D74B6 03E7
Gatling:	800D74B8 0001
Unendlich viel Gatling-Munition:	800D74BA 03E7
	800D750E 03E7
RPG:	800D74BC 0001
Unendlich viel RPG-Munition:	800D74BE 03E7
	800D7512 03E7
Flammenwerfer:	800D74C0 0001
Unendlich viel Flammenwerfer-Munition:	800D74C2 03E7
	800D750A 03E7
Energiewaffe:	800D74C4 0001
Unendlich viel Energiewaffen-Munition:	800D74C6 03E7
Gefrierkanone:	800D74C8 0001
Unendlich viel Gefrierkanonen-Munition:	800D74CA 03E7
Rohrbomben:	800D74CC 0001
Unendlich viele Rohrbomben:	800D74CE 03E7
Heilige Handgranaten:	800D74D0 0001
Unendlich viele Granaten:	800D74D2 03E7
Dynamit:	800D74D4 0001
Unendlich viel Dynamit:	800D74D6 03E7
Jetpack:	D00D7530 0000
	800D7530 0001
Unendlich viel Treibstoff:	800D7532 7FFF
Biomaske:	800D7534 0001
Unendlich viel Biomasken-Energie:	800D7536 7FFF
Unendlich viel Luft:	800D740E 2EC0

Fussball Live
(PAL-Version)

Cheat	Code
Beginne in 2. Halbzeit:	D010 FC64 0000
	3010 FC64 0001

P1-Codes
Game-Buster-Version 2.2 oder höher nötig

Cheat	Code
Mannschaft 1 hat 9 Tore (L1 + L2):	D008 97E2 FAFF
	3010 FC90 0009
Mannschaft 2 hat 9 Tore (R1 + R2):	D008 97E2 F5FF
	3010 FC92 0009

P2-Codes
Game-Buster-Version 2.2 oder höher nötig

Cheat	Code
Mannschaft 1 hat 9 Tore (L1 + L2):	D008 9804 FAFF
	3010 FC90 0009
Mannschaft 2 hat 9 Tore (R1 + R2):	D008 9804 F5FF
	3010 FC92 0009

Hot Wheels Turbo Racing
(PAL-Version)

Cheat	Code
Unendlich viele Turbos	3012 B36C 0009
Unverwundbarkeit (Select drücken)	D011 CDB2 FFFE
	3012 B41E 0001
Cup-Modus – Maximale Punktzahl	3013 C270 00FF
Alle Autos freigeschaltet	5000 0302 0000
	8013 C260 FFFF
	8013 C320 FFFF
Autos und Strecken freigeschaltet	3013 C268 00BF
Twinmill-Cup freigeschaltet	3013 C26E 0002

Lemmings & Oh No! More Lemmings!
(PAL-Version)

Cheat	Code
Unendlich viel Zeit:	80084EF0 003B
Minimale Auswurfsrate:	80057DEC 0001
Nur einen Lemming retten:	8005CE84 0001
Unendlich viele Climber:	8005CEB0 0063
Unendlich viele Floater:	8005CEB4 0063
Unendlich viele Bomber:	8005CEB8 0063
Unendlich viele Blocker:	8005CEBC 0063
Unendlich viele Builder:	8005CEC0 0063
Unendlich viele Basher:	8005CEC4 0063
Unendlich viele Miner:	8005CEC8 0063
Unendlich viele Digger:	8005CECC 0063
Alle Level freischalten:	50006C02 0001
	8004C280 0101

NHL 2000
(PAL-Version)

Cheat	Code
Monsterspieler	8004 7E00 0005
Unendlich viele Creation-Punkte	8009 535A 3C00
25 Tore Mannschaft links	8004 7E62 0025
25 Tore Mannschaft rechts	8004 7E06 0025

Pong
(PAL-Version)

Cheat	Code
Alle Powerups	5000 0E02 0001
Alle Goldbeams	801F 1DDC 0063
	301F 5178 0001
Zone 7	8011 2874 0007
Keine Punkte Spieler 2	801F 2E54 0000

Spyro 2: Gateway to Glimmer
(PAL-Version)

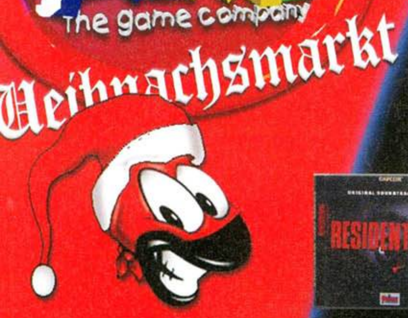
Cheat	Code
Unendlich viele Leben	3006 C614 0009
Unendlich viel Energie	3006 DE50 0003
Unendlich viele Edelsteine	D006 C6F4 0000
	3006 C6F4 D903
99 Bälle	3006 C778 0099

Tarzan
(PAL-Version)

Cheat	Code
Unendlich viele Münzen:	8005B840 03E7
Max. Energie:	8008E810 0160
	8008E812 2405
Unendlich viel Energie:	8008F51E 3C00
Unendlich viele Leben:	80094C76 3C00
Levelauswahl (00 - 0C eingeben):	3005B83F 00??
Alle Kartenteile:	8005B810 FFFF
Immer eine Waffe:	800A6778 0010
Unendlich viel Bonuslevel-Zeit:	800A49D0 3C00
Alle Level/Filme:	50000D02 0000
	3005B847 00FF
Alle Level abgeschlossen:	50000D02 0000
	3005B848 0064
Violette Früchte:	D20A6BDA 0063
	800A6BDA 0063
Rote Früchte:	D20A6BD8 0063
	800A6BD8 0063
Blaue Früchte:	D20A6BD6 0063
	800A6BD6 0063

Metal Gear Solid
(PAL-Version)

Cheat	Code
Unendlich viel Energie:	800B757E 0600
	800B7580 0600
Stealth-Anzug aktiv:	800B5E6E 0001
Bandana aktiv:	800B5E70 0001
Kamera aktiv:	800B5E72 0001



www.acmeonline.de **versandkostenfrei***



0221 - 240 88 00

0221 - 240 88 03 oder 0221 - 240 00 89

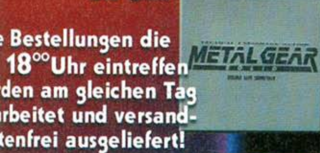
0221 - 240 00 81 info@ACMEonline.de

estellen
bei ACME
wie's
funktioniert

ir sind
Montag - Freitag
von 10^00-19^00 Uhr

Samstag
von 11^00-16^00 Uhr
efonisch und im
len für Dich da!
Internet und per
erreichst Du uns
ürlich rund um
die Uhr.

e Bestellungen die
18^00 Uhr eintreffen
den am gleichen Tag
rbeitet und versand-
tenfrei ausgeliefert!
. NN-Gebühr von DM 5,-)
r Bestellungen unter
50 werden mit einer
sandkostenpauschale
DM 10 berechnet !
ler Regel ist Deine
dung innerhalb von
Stunden bei Dir!





itbestellen!
1000 Soundtracks kostenlos!!!
ler Bestellung je 1x Streetfighter Alpha oder 1x CyBall Zone

ubiläumspreis
399,-*
*im Paket mit
2 Spielen (dt)
1 VMU
1 zus. Controller
2 Verlängerungen
1 RGB-Kabel
ab DM 798,30

PlayStation

SOFTWARE dt

Titel	Preis
5th Element (Adventure) ☺	79.90
A Bug's Life (Jump'N Run) ☺	89.90
Abe's Exodus (Jump'N Run) ☺	69.90
Akuji - The Heartless (Adventure)☺	89.00
Ape Escape (Jump'N Run) ☺	79.90
Azure Dreams (RPG) ☺	69.90
B-Movie (Action) ☺	69.90
Bomberman World (Strategy) ☺	69.90
Dark Stalkers 3 dt (Diverse) ☺	79.90
Devil Dice dt (Diverse) ☺	69.90
Everybody's Golf (Sports) ☺	69.90
Fighting Force 2 (Beat) 10.12.99	99,90
Final Fantasy 8 (RPG)	109.90
Fluid (=Depth) (Diverse) ☺	59.90
Formel 1 `99 (Racing)	99.90
G-Police: Weap.o Justice(Action)☺	69.90
G-Police Platinum (Action)	49.90
Grand Stream Saga (RPG) ☺	69.90
Hell Night (Adventure) 05.11.99	99,90
Kensei: Sacred Fist dt (Beat) ☺	79.90
Kick Off World (Sports) ☺	59.90
Killer Loop (Racing) 12.99	99.90
Legend of Kartia (Adventure)	99.90
Metal Gear Solid Missions	49.90
Metal Gear Solid (Adventure) ☺	88.00
Mission Impossible (Adventure)	99.90
Music 2000 (Diverse) 10.12.99	99,90
NBA Live 2000 (Sports) 09.12.99	99,90
NHL 2000 (Sports)	99.90
Omega Boost (Action) ☺	69.90
Ready 2 Rumble Boxing	99.90
Resident Evil-Nemesis (Adv)01.00.	99,90
Resident Evil (Action)	49.90
Ridge Racer Type 4 (Racing) ☺	79.90
Rising Zan-Samurai (Action)	99.90
Ronin Blade (Adventure) 26.11.99	99,90
Shadow Gunner (Action) ☺	29.90
Shaolin (Beat'em up) 15.10.99	99.90
Silent Hill (Adventure)	99.90
TOCA Touringcar 2 (Racing) ☺	49.90
Tomb Raider 4 (Adventure) 03.12.	99.90
Tomorrow never dies (Action)	99,90
WCW Mayhem (Sports)	99.90
Wild Arms (RPG) ☺	69.90
WWF: Attitude (Sports)	99.90
Xenocracy (Action) ☺	29.90

☺= feine Preise

SOFTWARE us

Titel	Preis
Azure Dreams (RPG)	79.90
Bass Landing m. Contr. (Sports)	189.90
Black Bass w. Blue Marlin (Sports)	139.90
Clock Tower 2 (Adventure)	129.90
Echo Night (Adventure)	129.90
Final Fantasy Anthologies (RPG)	169.90
Grandia (RPG)	129.90
Jade Cocoon (RPG)	139.90
Juggernaut (Adventure)	129.90
Legend of Legaia us (RPG)	129.90
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)	139.90
Lunar The Silverstar CE (RPG)	169.90
Parasite Eve (Adventure)	139.90
Saboteur (Adventure)	139.90
Saga Frontier neuer Preis! (RPG)	89.90
Suikoden 2 (RPG)	139.90
Thousand Arms (RPG)	139.90
Xenogears (RPG)	139.90

SOFTWARE jp

Titel	Preis
Arc the Lad 3 (RPG)	159.90
Arkanoid R2000 (Diverse)	89.90
Assault Suit Valken2 (Strategy)	144.90
Astro Trooper Vanark (Action)	139.90
Brightis (Adventure)	139.90
Chokobos Myst. Dung.1+2(RPG)	199.90
Chrono Cross (RPG)	159.90
Chronotrigger (RPG)	139.90
Dance Dance Rev.2nd (Action)	129.90
Densha de Go! 2 (Simulation)	139.90
Dewprism (RPG)	149.90
Fire Pro Wrestling G (Beat'em up)	144.90
Fox Junction (Strategy)	59.90
Gran Turismo (Racing)	49.90
Guitar Freaks (Diverse)	139.90
Internal Section (Action)	119.90
Koudelka (Adventure)	149,90
Metal Slug (Jump'N Run)	89.90
Midnight Run (Racing)	99.90
Moon (Adventure)	109.90
Option Tuning Car 2 (Racing)	129.90
Parasite Eve 2 (Adventure)	149.90
Racing Lagoon (Racing)	139.90
Shadow Tower (Adventure)	89.90
Shien Ryu - Geki Oh (Action)	49.90
Silent Bomber (Action)	149.90
Star Ixiom (Action)	139.90
Vandal Hearts 2 (Strategy)	149.90

SOFTWARE jp 2nd Hand

Titel	Preis
Arc The Lad (RPG)	59.90
Beat Mania 3rd Mix (Simulation)	59.90
Beat Mania 4th Mix (Simulation)	59.90
Biohazard 3 (Adventure)	129.90
Deep Freeze (Adventure)	89.90
Dracula X (Castlev.) (Action)	129.90
Echonight 2 (Adventure)	109.90
Enigma (Adventure)	39.90
Evangelion Iron (Adventure)	89.90
Fatal Fury RB Sp. (Beat'em up)	89.90
Final Fantasy IV (RPG)	69.90
Final Fantasy Int. (RPG)	99.90
Front M. Alternative (Strategy)	69,90
Front Mission 2 (Strategy)	69,90
Galerians (Adventure)	109.90
Legend of Mana (RPG)	109.90
Metal Gear Integral (Action)	99.90
NekoSamurai (Adventure)	59.90
Policenauts (Adventure)	69.90
Princess Maker (Diverse)	39.90
Rally de Africa (Racing)	49.90
Raystorm (Action)	49.90
Samurai Spirits III (Beat'em up)	29.90
Samurai Spirits RPG (RPG)	59.90
Soukaigi (Action)	89.90
Spriggan Lunar Verse (Adv)	119.90
Tobal 2 (Beat'em up)	129.90
Wild Arms 2nd Ign. (RPG)	149.90

ANIME VHS-Video

Titel	Preis
Baoh - der Besucher	39.90
Dark Side Blues	49.90
El Hazard Vol. 1-4	je 39.90
Evangelion Reedit Vol.1-4	je 49.90
Ghost in the Shell	39.90
Iczer One Vol. 1-2	je 29.90
Record of Lodoss War 1-4	je 49.90
Sol Bianca	49.90
Tenchi Muyo Vol.1-2	je 39.90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49.90
Wedding Peach TV Box 1	je 59.90

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast incl. Modem dt	499.00
Dreamcast incl. Modem us	639.00
Controller	59.90
JoyStick	99.90
Gun	99.90
Padverlängerung	24.90
RGB-Kabel incl. A/V	29.90
RGB-Kabel org. SEGA	49.90
Keyboard	59.90
Lenkrad	129.90
Vibration Pack	49.90
Memory Card VMU	59.90

SOFTWARE PAL

Titel	Preis
Blue Stinger (Adventure)	119.90
Fighting Force2 (Beat'em up)	119,90
Formula 1 (Racing)	119.90
Hydro Thunder (Sports)	119.90
NBA 2000 (Sports)	99.90
NFL Blitz 2000 (Sports)	99,90
Plasma Sword (Beat'em up)	119.90
Ready 2 Rumble (Sports)	119.90
Sega Bass Fishing (Sports)	199.00
SEGA Rally 2 (Racing)	119.90
Shadow Man (Adventure)	119.90
Snow Surfers (Sports)	99.90
Sonic Adventure (J'n Run)	99.90
Soul Calibur (Beat'em up)	119.90
Soul Fighter (Beat'em up)	119,90
UEFA Striker (Sports)	119.90
Virtua Fighter 3 (Beat'em up)	99.90
Virtua Striker 2 (Sports)	99,90
World League Soccer (Sports)	99.90
WWF Attitude (Sports)	109.90

SOFTWARE us

Titel	Preis
Air Force Delta (Action)	139.90
Carrier (Adventure)	139,90
Dark Angel (Action)	139.90
Flag to Flag Cart (Racing)	139.90
Slave Zero (Diverse)	139.90

SOFTWARE jp

Titel	Preis
Aero Dancing (Simulation) J	79.90
Biohazard 2 (Action)	149.90
Climax Landers (RPG)	129.90
D2 (incl. Veronica Demo) (Adv.)	139.90
Death Crimson 2 (Action)	149,90
King of Fighters (Beat'em up)	99.90
Maken X (Action)	159.90
Redline Racer (Racing) J	79.90
Toukon Retsuden 4 (Beat)	139.90
Virtual on (Action)	149,90
Virtual Striker 2 (Sports)	149,90
Zombie Revenge (Beat)	149.90

SEGA SATURN jp 2nd Hand

Titel	Preis
Assault Suit Leynos2 (Action)	49.90
Burning Rangers (Beat'em up)	39.90
Dragonball Z (Beat'em up)	49.90
El Hazard (Adventure)	49.90
Evangelion (Adventure)	49.90
Fatal Fury Real Bout (Beat'em up)	79.90
Fighters Megamix (Beat'em up)	29.9
Fighting Vipers (Beat'em up)	
Fire Pro Wrestling S (Beat'em u	
King of Fighters 97 (Beat'em	
Langrisser 3 (Strategy)	
Lunar (RPG)	

3 Jahre ACME



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen [illegible] atibilität. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgesch[illegible] repariert oder ersetzt. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Verwendete W[illegible] hiemit anerkannt.

Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0221 - 240 [illegible] 0221 - 240 00 81
Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177[illegible]



Final Fantasy VIII

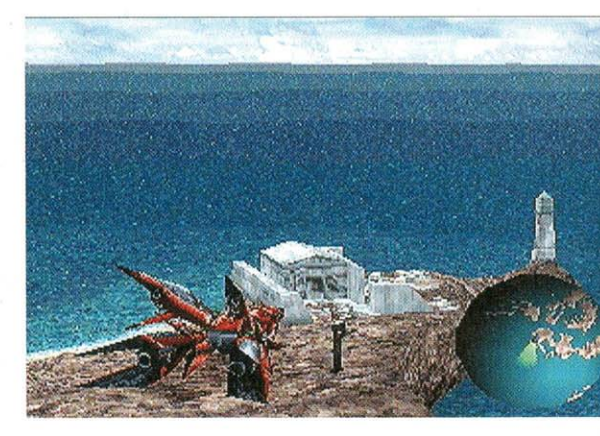
Komplettlösung CD 3

Die weißen Seeds

Besucht zunächst Rinoa im Lazarett – kurz darauf werdet Ihr von Quistis auf die Brücke beordert. Sprecht dort mit allen und begebt Euch anschließend zu Edeas Haus. Nach einigen längeren Dialogen geht Ihr wieder an Bord des Garden und besucht erneut Rinoa – es folgt eine weitere Traumsequenz. Laguna und Kiros versuchen sich als Aushelfsschauspieler: Während sich der dicke Kiros in ein Drachenkostüm zwängt, mimt Laguna den tapferen Ritter. Dummerweise entpuppt sich das zu erstechende Schuppenvieh als echter Drache – da hilft nur ein Kampf! Geht aber unbedingt noch einmal nach links zurück und speichert ab, bevor Ihr Euch auf das Gekloppe einlaßt. Gegen den Rubrum-Drachen sind Eis-Zauber besonders effektiv – Shiva sollte also helfen... Nach dem Sieg werdet Ihr wieder zurück in die Realität gezogen. Stellt eine Party zusammen und begebt Euch zu Edeas Haus – die alte Dame sollte wissen, wo sich die weißen Seeds aufhalten. Wie Ihr von ihr erfahrt, liegt das Schiff der mysteriösen Gruppe in einer Bucht in Centra. Der Kahn ist ziemlich schwer zu finden! Am besten, Ihr orientiert Euch an dem großen Krater (auf dem Centra-Kontinent) und fahrt dann auf dem Wasser die extremsten Engstellen entlang – in einer schmalen Bucht (am östlichen Ende der handförmigen Insel) stoßt Ihr schließlich auf das Schiff der weißen Seeds. An Bord sprecht Ihr mit dem Anführer und lauft anschließend nach rechts weiter. Ihr müßt nun noch öfter mit ihm reden. Seid Ihr dann in seiner Kajüte, zeigt ihm Edeas Brief – es folgt eine interessante Zwischensequenz.



Esthar



Habt Ihr das Schiff wieder verlassen, begebt Euch erneut ins Lazarett (Balamb Garden). In der folgenden Zwischensequenz trägt Squall Rinoa aufs Außendeck – Ihr findet Euch dann in Fisherman's Horizon wieder. Da Ihr Esthar mit dem Garden nicht erreichen könnt, schleppt Ihr die gute Rinoa den weiten Weg über die Bahnbrücke entlang. Am Ende des Gleises stoßt Ihr auf einen riesigen Salzsee. Folgt einfach dem Weg, bis Ihr zu einer Klippe kommt – rechts findet Ihr einen Speicherpunkt, links wartet bereits der Endgegner auf Euch. Das feiste Monster ist offenbar dem Reich der Toten entstiegen und reagiert deshalb empfindlich auf Heilmagie bzw. -gegenstände. Deckt Abadon also mit allem ein, was Ihr habt. Versucht Phoenix-Feder oder X-Potion – das verursacht stolze 9.999 Schadenspunkte. Lauft nach dem Kampf nach oben weiter und erklimmt die unsichtbare Leiter. Oben angekommen steigt Ihr auf den Aufzug und fahrt zur Landebucht. Nun taucht Ihr wieder in die mysteriöse Traumwelt ein: Laguna, Kiros und Ward sind inzwischen Gefangene von Esthar – Zwangsarbeit steht an der Tagesordnung! Nach einigen Dialogen gelingt Euch schließlich die Flucht – koppelt unbedingt Eure G. F., bevor Ihr Euch auf einen Kampf einlaßt. Sind die Wachen besiegt, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl nach oben und lauft einfach durch den nächsten Raum hindurch. Draußen sprecht Ihr mit allen Leuten (auch mit dem Moomba), benutzt den Draw-Punkt und betretet dann wieder das Labor. Fahrt nun wieder nach unten und sprecht mit Professor Odyne – es folgt ein kleiner Kampf. Danach versucht der Wissenschaftler zu fliehen – folgt ihm! Bevor Odyne ins rettende Auto springen kann, stellt Ihr ihn zur Rede und erfahrt, wo sich Ellione aufhält – Ihr werdet dann direkt in die Stadt gefahren. Benutzt den kreisförmigen Fahrstuhl, um nach oben zu gelangen. Geht durch die obere Tür und seht durch die Glasscheibe – Ihr entdeckt Ellione. Benutzt den Großrechner, um das Schloß im Untergeschoß zu entriegeln und fahrt wieder nach unten. Hinter der oberen Tür wartet nun Ellione auf Euch – kurz darauf wacht Squall wieder auf. Steigt in den Wagen des Laborassistenten und laßt Euch zum Präsidentenpalast kutschieren. Hier laßt Ihr Rinoa zur Beobachtung zurück und seht Euch anschließend noch etwas in der Stadt um. Habt Ihr genug vom Shopping, verlaßt Ihr die City – wollt Ihr Euch lange Fußmärsche ersparen, mietet Ihr Euch ein Auto. Bevor Ihr Euch nun auf den Weg zum Lunar-Gate macht, solltet Ihr an Tears Point vorbeischauen (südöstlich). Lauft hier bis zu der riesigen Statue und untersucht die Stelle, an der die Füße gekreuzt sind – Ihr findet den Ring des Salomon. Den benötigt Ihr, um die G. F. Doomtrain herbeizurufen. Allerdings benötigt Ihr dafür folgende Gegenstände: 6 Eisenrohre (wird von Wendigos hinterlassen), 6 Mega-Pillen 2 (via Menü-Ability "Medizin-Wandler" aus 60 Mega-Pillen zu gewinnen), und 6 Morbol-Fühler (wird von Morbols hinterlassen). Habt Ihr den Zug in Euer G. F.-Inventar gepackt, geht's nach Norden weiter: Von



Allgemeine Tipps:

- Speichert bei jeder Gelegenheit ab.
- Seht Euch in Städten und Dungeons immer genau um und sprecht mit möglichst allen Leuten.
- Vergeßt nicht, bei Umstellung der Party die G. F. (Guardian Forces) neu zu koppeln und gleichmäßig aufzuteilen.
- Kauft in jeder Stadt genügend Heiltränke (Potion, Gegengift, Phoenix Feder etc.) ein.
- Verwendet in Kämpfen (vor allem bei Endbossen) regelmäßig "Draw", um den Gegnern neue Zauber zu entziehen.

Lunar Gate aus geht's zur Lunarside Basis – Ihr werdet automatisch dorthin gebracht. Sobald Ihr Xell steuern könnt, verlaßt das Gebäude, steigt in den Mietwagen und fahrt zurück zur Stadt. Folgt am besten der Straße, die geradewegs zu einem Hochhaus führt, um Euch lange Lauferei zu ersparen. Wieder im Odyne-Institut sucht Ihr den Professor auf – er erzählt Euch, daß die Lunatic Pandora Esthar überfliegen wird. Anschließend händigt er Euch einen Stadtplan aus – Ihr sollt das riesige Objekt im richtigen Moment betreten. Um an Bord zu gelangen, müßt Ihr an einer der drei Kontaktstellen durch eine Luke einsteigen – Ihr habt dafür 20 Minuten Zeit. Je nachdem, von wo aus Ihr in die Lunatic Pandora eingestiegen seid, findet Ihr Euch an unterschiedlichen Punkten wieder – lauft nun einfach in irgendeine Richtung. Nach einiger Zeit werdet Ihr von einem stählernen Ungetüm wieder herausgeworfen – das könnt Ihr nicht verhindern.

Im Weltraum

Squalls Party befindet sich mittlerweile an Bord der Lunarside Basis. Nachdem Ihr Euch um Rinoa gekümmert habt, sucht Ihr Ellione im Obergeschoß auf – nach einem kurzen Dialog folgt sie Euch in Rinoas Isolationskammer. Rinoa schlendert nun in tranceartigem Zustand an Euch vorbei und bewegt sich geradewegs auf den Kontrollraum zu. Das Unglück ist nicht mehr abzuwenden: Rinoa entriegelt Adells Gefängnis. Verlaßt nun den Kontrollraum, geht wieder die Treppe nach oben und erkundigt Euch bei den Anwesenden nach Rinoa. Die bewegt sich zwischenzeitlich auf die Luftschleuse zu. Holt Euch schnellstens einen Raumanzug (in dem Spind) und betretet dann auch die Luftschleuse. Im schwerelosen Raum drückt Ihr nun das Steuerkreuz bzw. den Analog-Stick nach rechts oben, um ans andere Ende der Schleuse zu gelangen. Bevor Ihr jedoch das äußere Schott erreichen könnt, wird es geschlossen. Habt Ihr die Schleuse wieder verlassen, flüchtet Ihr in einer Notkapsel aus der Raumstation. Unterwegs verlaßt Ihr die Kapsel, um Rinoa im Weltraum einzufangen. Ihr habt dafür zwei Minuten Zeit – probiert es so lange, bis Ihr es schafft. An Bord der Ragnarok müßt Ihr dann eine Horde Aliens besiegen – leichter gesagt als getan! Um zu verhindern, daß die Biester nach ihrer Niederlage wieder auferstehen, müßt Ihr jeweils zwei gleichfarbige erledigen, bevor Ihr Euch die anderen vornehmt. Die Monster gibt's in den Ausführungen rot, gelb, lila und grün – benutzt Eure G. F.'s, um die außerirdischen Bestien kaltzumachen. Fahrt am Ende mit dem Lift nach oben und setzt Euch in den Pilotensessel.





Zurück in Esthar

Seid Ihr schließlich sicher gelandet, wird Rinoa in Gewahrsam genommen – geht zurück in den Passagierraum. Nachdem sich Eure Kumpanen im Schiff eingefunden haben, fliegt Ihr zum Hexenmausoleum nördlich von Tears Point. Habt Ihr Rinoa befreit, geht es zurück an Bord der Ragnarok und geradewegs zu Edeas Haus. Nach der Zwischensequenz solltet Ihr Euch auf die Suche nach zwei weiteren G. F. machen. Nordöstlich von Edeas Haus findet Ihr die Kaktor-Insel: Ab und zu taucht hier ein riesiges Kaktus-Männiken auf – besiegt Ihr das stachelige Ding (am besten mit Leviathan), schließt es sich Euch an. Eine weitere Guardian Force (Bahamut) hat sich auf einer künstlichen Forschungsinsel am südwestlichsten Punkt der Weltkarte versteckt. Seid Ihr bis zur Lichtsäule vorgedrungen, antwortet auf die Frage, daß Ihr nicht kämpfen wollt. Trotzdem müßt Ihr nun gegen einen Rubrum-Drachen antreten. Auf die nächste Frage antwortet Ihr, Ihr wollt nicht aufgeben – es folgt ein weiterer Drache. Bewegt bei der nächsten Frage den Cursor auf die unsichtbare dritte Antwort – dann dürft Ihr gegen Bahamut antreten. Schützt Eure Party mit Shell und Protes und attackiert das Biest mit Shiva und Diabolos – nach einiger Weile streckt der Brocken alle Viere von sich. Unterhalb der Forschungsinsel (im Stillen Ozean) haust Ultima Weapon, das gewaltigste und stärkste Monster im ganzen Spiel. Gegen das Vieh habt Ihr nur eine Chance, wenn Ihr bereits die besten Waffen-Upgrades und die stärksten Zauber besitzt. Habt Ihr Euch bis zu Ultima Weapon vorgearbeitet, entzieht ihm sofort die G. F. Eden.

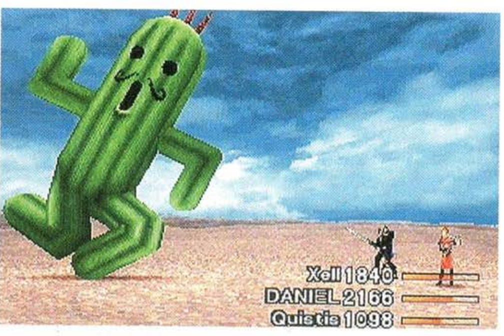
Eure nächste reguläre Station ist der Präsidentenpalast: Dort bespricht Ihr die weitere Vorgehensweise und fliegt anschließend mit Ragnarok zur Lunatic Pandora. Dort trefft Ihr erneut auf Fu-Jin und Rai-Jin – Doomtrain, Diabolos und Kaktor leisten hier gute Arbeit. Lauft danach weiter, fahrt mit Aufzug 2 nach unten, lauft durch die Haupthalle und betretet Aufzug 1 (die grüne Tür). Nach einer Weile begegnet Ihr einem schwebenden Roboter, den Ihr am besten mit Quezacotl kurz und klein schlagt. Marschiert dann weiter, bis Ihr auf Cifer trefft: Entzieht ihm den Zauber Aura und wendet ihn an. Mit Hilfe Eurer G. F.'s ist Euer ehemalige Kollege gar kein Problem. Leider verliert Ihr während des Kampfes Odin – das läßt sich nicht ändern. Als Ersatz erhaltet Ihr aber eine neue G. F.: Gilgamesh.

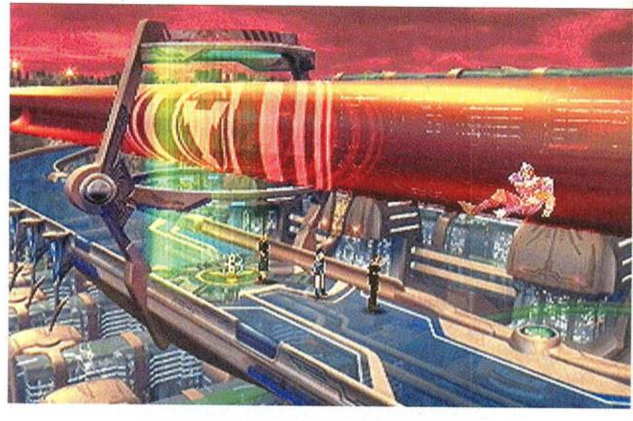
ENDE VON CD 3

Fortsetzung folgt... ■

Fundorte der G. F. (CD 3)

G. F.	Fundort
Doomtrain	Irgendwo: Benutzt den Ring des Salomon, den Ihr am Tears Point findet.
Kaktor	Kaktor-Insel: Besiegt ihn.
Bahamut	Künstliche Forschungsinsel: Besiegt ihn.
Eden	Stiller Ozean: Von Endboss Ultima Weapon ziehen.
Cerberus	Galbadia-Garden: Besiegt ihn.
Gilgamesh	Lunatic Pandora: Ihr erhaltet sie automatisch.





Handschlag zwischen PlayStation und Dreamcast...

Wer Freunde zum ersten Mal ans brandneue Dreamcast läßt, kann sich auf Nörgeleien gefaßt machen: Das Pad sei unförmig und mißraten, der Analogstick im Vergleich zum Dualshock viel zu schwammig. Solch beleidigende Ausreden (Zeichen spielerischer Schwäche) gehören dank Total Control-Adapter ab jetzt der Vergangenheit an: Mit diesem Zubehör paßt jedes PlayStation-Pad ans Dreamcast.

Den Anschluß von Adapter und PlayStation-Pad nehmt Ihr auf jeden Fall bei ausgeschalteter Konsole vor, denn plötzliche Spannungschwankungen schaden Eurem Dreamcast. Zuerst stöpselt Ihr den Adapter in einen Joypad-Slot Eurer Sega-Konsole, anschließend steckt Ihr ein PlayStation-Pad in den Adapter. Wer Sega Rally mit einem Sony-Lenkrad zocken möchte, schiebt den Schalter am Adaptergehäuse auf das Lenkrad-Symbol. Der Total Control unterstützt die Rumble-Funktion des Dualshock-Pads, doch Schüttel-Pads einiger Fremdhersteller geben sich mit dem 5V-Strom des Dreamcast nicht zufrieden. In diesem Fall benötigt Ihr ein zusätzliches 9V-Netzteil, das Ihr im Elektronikfachhandel für rund 10 Mark ersteht. Der Total Control ist ein robustes Zubehör, bei dem keinerlei Kompatibilitätsprobleme auftreten: Wer Sonic schon immer mit einem PlayStation-Pad steuern wollte, greift zu.

PRODUKT-TABELLE

Name	Total Control
Produkt	Pad-Adapter
System	Dreamcast
Hersteller	Ems
Bezugsquelle	www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132
Preis	59 DM



Praktischer Adapter: Den Total Control stöpselt Ihr zwischen PlayStation-Pad und Dreamcast.

Seitlich am Adaptergehäuse findet Ihr den Netzteilstecker sowie einen Wechselschalter für Pad- und Lenkradmodus.

...zwischen Windows-PC und Sega

Wer Spielstände übers Internet tauscht, war bislang auf teure Memory Card-Adapter (z.B. Dexdrive) für den PC angewiesen. Für den Dreamcast hat sich der Fernosthersteller Ems eine preiswertere Lösung ausgedacht und präsentiert die Memory Card Nexus mit PC-Schnittstelle. Im Gegensatz zum VMU verzichtet Nexus auf Bildschirm sowie Steuerkreuz und verwöhnt Euch dafür mit vierfacher Speicherkapazität. Wie bei den Memory Cards anderer Konsolen wechselt Ihr dabei mit einem Knopf am Gehäuse zwischen vier Spielstandseiten. Um Eure Spielstände auf den PC zu übertragen, benötigt Ihr zusätzlich das spezielle Link-Kabel: Stöpselt es in den Druckerport (LPT1) Eures PCs und installiert die beiliegende Software für Win9x. Die Kommunikation mit dem PC funktioniert nur, wenn Nexus an einen angeschalteten Dreamcast gestöpselt ist. Via Knopfdruck kopiert Ihr den kompletten Nexus-Inhalt auf Eure Festplatte und zurück: Einzelne Spielstände dürft Ihr nicht verschieben. Die Handhabung ist simpel und einsteiger-sicher, Kompatibilitätsprobleme gibt es nicht. Illegale Kopien lassen sich mit Nexus nicht anfertigen: Ihr könnt VMU-Spiele zwar auf Eure Festplatte kopieren, die Rückübertragung auf ein zweites VMU mit LC-Display ist jedoch unmöglich – dies kann nur über die Dreamcast-Oberfläche geschehen, die das Kopieren von Spieledaten aber verweigert.



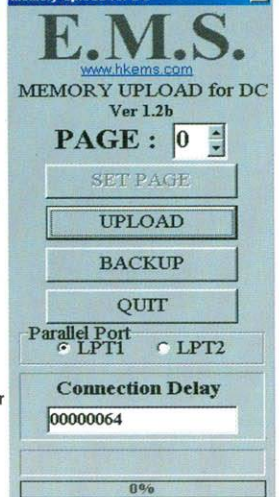
PRODUKT-TABELLE

Name	Nexus 4M
Produkt	Memory Card
System	Dreamcast
Hersteller	Ems
Bezugsquelle	www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132
Preis	69 DM

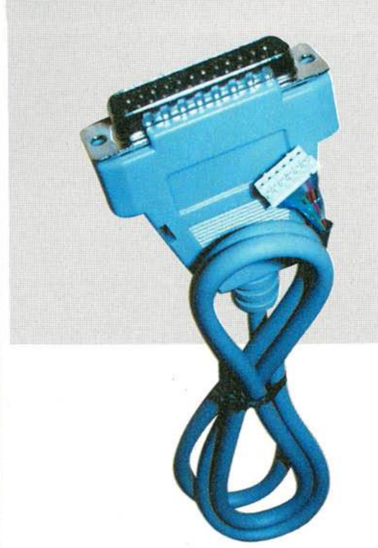
PRODUKT-TABELLE

Name	Nexus-Kabel
Produkt	PC-Link-Kabel
System	Dreamcast
Hersteller	Ems
Bezugsquelle	www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132
Preis	10 DM

Am Gehäuse der Nexus-Memory Card findet Ihr die PC-Schnittstelle sowie einen Schalter zum Wechseln der Speicherbänke.



Die Kommunikationssoftware liegt dem Linkkabel bei: Mit einem Knopfdruck speichert Ihr Eure Spielstände auf die Festplatte.



RELEASE-LISTE

Blick in die Zukunft: Was Euch in den kommenden Monaten an Software erwartet, findet Ihr jeden Monat auf dieser Seite!

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
A Bug's Life	Nintendo 64	Activision	Januar
Airforce Delta	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Alone in the Dark	PlayStation, Dreamcast	Infogrames	2000
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Armorines: Project S.W.A.R.M.	Nintendo 64, GB Color	Acclaim	Dezember
Armorines: Project S.W.A.R.M.	PlayStation	Acclaim	März
Army Men 3D	PlayStation	Infogrames	Januar
Army Men	Game Boy Color	Infogrames	Januar
Army Men: Air Attack	PlayStation	Infogrames	Januar
Army Men: Sarge's Heroes	Nintendo 64	Infogrames	Januar
Army Men: Sarge's Heroes	PlayStation	Infogrames	März
Asterix 3	Game Boy Color	Infogrames	März
Azure Dreams	Game Boy Color	Konami	Dezember
Baldur's Gate	PlayStation, Dreamcast	Virgin / Interplay	2. Quartal
Bassmasters Classic	Game Boy Color	THQ	Dezember
Battletanx	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Battletanx: Global Assault	Nintendo 64	Infogrames	März
Battletanx: Global Assault	PlayStation	Infogrames	Februar
Battlezone 64	Nintendo 64	Crave	Dezember
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal
Billard Nights	PlayStation	Virgin	Dezember
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	1. Quartal



Castlevania Resurrection

Graf Dracula gibt keine Ruh: Mit *Castlevania Resurrection* dürft Ihr auch auf dem Dreamcast auf Vampirhatz gehen. Vor allem grafisch macht das Grusel-Jump'n'Run bereits einen guten Eindruck...

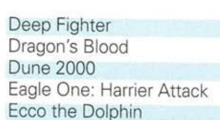
Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
Castlevania: Legacy of Darkness	Nintendo 64	Konami	Ende Februar
Catz	Game Boy Color	Mindscape	Ende Dezember
Championship Motocross	Game Boy Color	THQ	3. Quart. 2000
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Daffy Duck	Game Boy (Color)	Infogrames	Januar
Dead or Alive 2	Dreamcast	Sega	1. Quartal





Dead or Alive 2

Nach *Soul Calibur* und *Power Stone* bahnt sich mit der Fortsetzung zum PlayStation-Prügler *Dead or Alive* ein weiteres Beat'em-Up-Highlight an.



Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Dragon's Blood	Dreamcast	Virgin	Dezember
Dune 2000	PlayStation	Electronic Arts	1. Quartal
Eagle One: Harrier Attack	PlayStation	Infogrames	Januar
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	Frühjahr 2000



Ecco the Dolphin

Ob er's wohl noch auf den Dreamcast schafft? Die jüngste Delphin-Episode wurde gerade für die PlayStation 2 angekündigt - vom Sega-"Original" dagegen hört man in letzter Zeit verdächtig wenig.

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
ECW Hardcore Revolution	PlayStation, Nintendo 64	Acclaim	Februar
EPGA Golf	Nintendo 64	Infogrames	Februar
Excitebike 64	Nintendo 64	Nintendo	Februar
FIFA 2000	Game Boy Color	THQ	Dezember
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	März
Furballs	Dreamcast	Acclaim	März
Galerians	PlayStation	Crave	1. Quartal
Gekido	PlayStation	Infogrames	März
Godzilla: Die Serie	Game Boy Color	Crave	Dezember
Gran Turismo 2	PlayStation	Sony	Dezember



Gran Turismo 2

Endlich ist er da - der Nachfolger zum beliebtesten PlayStation-Rennspiel. Und haltet Euch fest: In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch endlich den Test - versprochen!

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
Grand Theft Auto	Nintendo 64	Take 2	Dezember
Grandia	PlayStation	Ubi Soft	Februar
GTA 2	Dreamcast	Take 2	1. Quartal
Harvest Moon 64	Nintendo 64	Crave	1. Quartal
Hell Night	PlayStation	Konami	Dezember
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Februar
Hype: The Time Quest	Nintendo 64	Ubi Soft	TBA
Janosch	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Jay the Lion	Game Boy Color	THQ	April
Jeremy McGrath Supercr. 2000	Nintendo 64	Acclaim	Januar
Jeremy McGrath Supercr. 2000	PlayStation, Dreamcast	Acclaim	Februar
Kiss: Psycho Circus	PlayStation, GB Color	Take 2	Mai
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal
Looney Tunes Martian Alert	Game Boy Color	Infogrames	April
Lufia	Game Boy Color	Crave	1. Quartal
Madden NFL 2000	Game Boy Color	THQ	Dezember
Martian Gothic	PlayStation	Take 2	Januar
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
MDK 2	Dreamcast	Virgin	1. Quartal
Messiah	PlayStation	Virgin	unbekannt
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Micro Machines 1+2 Twin Turbo	Game Boy Color	THQ	Anfang Januar
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	2. Quartal
Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	Mai
Might & Magic – Crusaders of...	PlayStation	Infogrames	März
Misadventures of Tron	PlayStation	Virgin	März
Missile Command	PlayStation	Hasbro Int.act.	Dezember
NBA Live 2000	Game Boy Color	THQ	Februar
N-Gen (Jet X)	PlayStation	Infogrames	März
NHL 2000	Game Boy Color	THQ	Dezember
Nightmare Creatures 2	PlayStation	Activision	1. Quartal
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal
Plasma Sword	Dreamcast	Virgin	Winter
Premier Manager 2000	PlayStation	Infogrames	Februar
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal
Q*Bert	PlayStation	Hasbro Int.act.	Dezember
Radical Bikers	PlayStation	Infogrames	April
Railroad Tycoon 2	PlayStation	Take 2	1. Quartal
Rainbow Six	Dreamcast	Take 2	1. Quartal
Rallymasters	Nintendo 64	Infogrames	April
Rallymasters	PlayStation	Infogrames	Februar
Rayman 2	PlayStation, Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Renegade Racing	PlayStation, Dreamcast	Virgin	Winter
Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Eidos	18. Februar



Resident Evil 3: Nemesis

Als US-Version bereits erhältlich - deutsche Spieler müssen sich jedoch noch bis zum 18. Februar gedulden, ehe sie auf Zombie-Jagd gehen dürfen. Dafür wird's dann aber schön entschärft sein...

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	März
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	Dezember
Slave Zero	Dreamcast	Infogrames	Februar
South Park Rally	PlayStation, N64, DC	Acclaim	Januar
South Park: Chef's Luv Shack	Nintendo 64	Acclaim	Dezember
Space Debris	PlayStation	Sony	Januar
Space Invaders	Nintendo 64	Activision	Januar
Spec Ops	PlayStation	Take 2	Dezember
Speedy Gonzales	Game Boy (Color)	Infogrames	März
Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Star Wars Epis. One: Obi Wan	PlayStation	THQ	März
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Interact.	2. Quartal
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Februar
Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	März
Tee Off	Dreamcast	Acclaim	Dezember
Tenchu II	PlayStation	Activision	April
Test Drive 6	Dreamc., PlayStation, GBC	Infogrames	April
Thrasher: Skate & Destroy	PlayStation, Nintendo 64	Take 2	Januar / April
Tiger Woods PGA Tour	Game Boy Color	THQ	Februar
TOCA Touring Car Championship	Game Boy Color	THQ	Februar
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	2. Quartal
Tom & Jerry	Game Boy Color	Take 2	Januar
Tombi 2	PlayStation	Whoopee Camp	4. Quart. 2000
Tonic Trouble	Game Boy Color	Ubi Soft	Februar
Tonka Raceway	Game Boy Color	Take 2	Dezember
Toy Story 2	Dreamcast	Activision	April
Toy Story 2	PlayStation, Nintendo 64	Activision	Ende Januar
Vanishing Point (Arbeitstitel)	PlayStation	Acclaim	Februar
Vegas Games	PlayStation, Game Boy Color	Infogrames	März
Vigilante 8: Zweite Herausf.	Nintendo 64	Activision	Januar
Viva European Soccer League	PlayStation	Virgin	März
Warpath: Jurassic Park	PlayStation	Electronic Arts	Dezember
World Tour 4x4 (Test Drive)	PlayStation	Infogrames	April
Worms Armageddon	Dreamcast	Hasbro Interact.	Dezember
WWF Wrestlemania 2000	Game Boy Color	THQ	Dezember
X-Men	Nintendo 64, PlayStation	Activision	März
Yoda Stories	Game Boy Color	THQ	Januar
Zelda: Fruit of the mysterious...	Game Boy Color	Nintendo	Winter

NEXT GENERATION



Tests



Dune 2000
Das Remake einer Strategie-Legende



Starcraft
Orks im Weltraum: Blizzards Space-Spektakel getestet!



Gran Turismo 2
Vollgas, die Zweite!!



Castlevania: Legacy of Darkness
Burgtour mit Biß



Evolution
Jetzt aber! Das erste Dreamcast-Rollenspiel im Test

NTSC-Tests:

Chrono Cross
Jurassic Park: Warpath

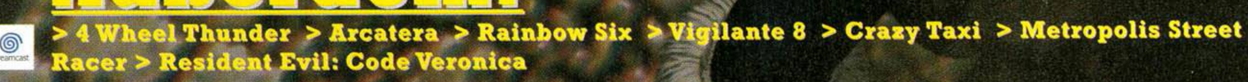
Vandal Hearts II
Virtual On
Star Gladiator 2
Dew Prism

News:

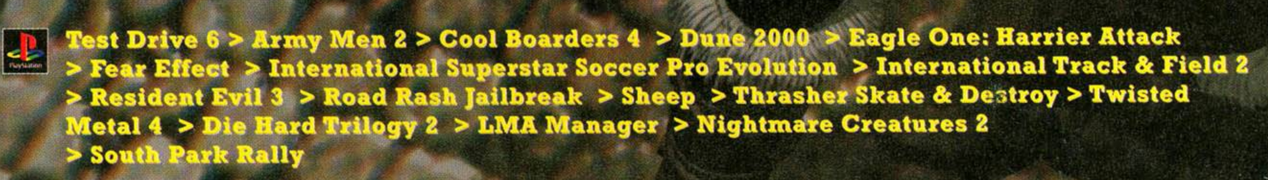


Munch's Oddysee
Neues aus der Oddworld

Außerdem:



> 4 Wheel Thunder > Arcatera > Rainbow Six > Vigilante 8 > Crazy Taxi > Metropolis Street Racer > Resident Evil: Code Veronica



Test Drive 6 > Army Men 2 > Cool Boarders 4 > Dune 2000 > Eagle One: Harrier Attack > Fear Effect > International Superstar Soccer Pro Evolution > International Track & Field 2 > Resident Evil 3 > Road Rash Jailbreak > Sheep > Thrasher Skate & Destroy > Twisted Metal 4 > Die Hard Trilogy 2 > LMA Manager > Nightmare Creatures 2 > South Park Rally

> Armorines > Exite Bike 64 > Harvest Moon 64 > Hyper Bike 64 > Mario Party 2 > Rop Gear Rally 2 > RTL World League Soccer > Vigilante 8 > X-Men

Mit fun ins nächste Jahrtausend!
Ab 19. Januar überall erhältlich!



Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

THEO KRANZ VERSAND

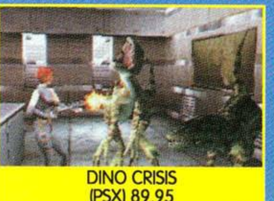
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/9313545288

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK PF 249,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD CYBER SHOCK ... 59,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. SONY ... 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ... 34,95
CONTROL PAD EVOLUTION ... 99,95
PRO CARRY CASE - BLAZE ... 69,95
GAMEBUSTER DELUXE ... 89,95
X-PLODER FX ... 84,95
EQUALIZER ... 69,95
ANTENNENKABEL ... 24,95



DINO CRISIS (PSX) 89,95

RGB-KABEL ... 14,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK ... 119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2 ... 94,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP ... 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL ... 79,95
PISTOLE FALCON LIGHTGUN ... 89,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 16,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG. ... 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1) ... 24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1) ... 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
MOUSE LOW BUDGET ... 34,95
MULTI TAP ORIGINAL SONY ... 69,95
SPACE STATION ... 44,95
APE ESCAPE PF ... 99,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK PF ... 149,95
ARMORINES IN PR. SWARM PF ... 94,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR ... 94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN PF ... 89,95
AUTOBAHN RASER 2 (DEZ) ... 79,95
BARBIE RACE & RIDE (DEZ) PF ... 49,95



inkl. CD-Case nur solange Vorrat reicht !

TARZAN PF (PSX) 99,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (PSX) 89,95 (DC) 94,95
JADE COCOON (PSX) 89,95
RAINBOW SIX (PSX) 89,95 (N64) 99,95

BASEBALL EDITION 2000 ... 89,95
BILLIARD NIGHTS ... 79,95
BOX CHAMPIONS 2000 ... 89,95
BUNDESLIGA STARS 2000 ... 89,95
BUST A MOVE 4 ... 64,95
BUSTER & THE BEANSTALK PF ... 89,95
CAPCOM GENERATIONS 1 ... 84,95
CENTIPEDE PSX ... 89,95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS ... 89,95
CHESSMASTER II ... 89,95
CHOKOBO RACING PF ... 99,95
COM. & CONQUER 2:GEGENSCHLAG ... 89,95
CRASH BANDICOOT 3 PF ... 99,95



inkl. Multi-Tap PF 139,95 nur solange Vorrat reicht !

SHADOWMAN (DC) 94,95 (PSX) 84,95 (N64) 109,95
FUSSBALL LIVE PF (PSX) 99,95

CRASH TEAM RACING ... 99,95
CRASH T. RAC. INKL. MULTI-TAP ORIG. ... 139,95
CROC 2 ... 89,95
CUEBALL ... 74,95
CYBER TIGER ... 89,95
DEMOLITION RACER ... 89,95
DIE HARD 2 (FEB) ... 89,95
DINO CRISIS ... 89,95
DRIVER ... 89,95
DISCWORLD NOIR (JAN) ... 84,95
DUNE 2000 (FEB) ... 89,95
EARTHWORM JIM 3D (MÄRZ) ... 89,95
EPGA GOLF ... 89,95

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (PSX) 44,95
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95

inkl. Multi-Tap PF 139,95 nur solange Vorrat reicht !

GRAND THEFT AUTO 2 (PSX) 89,95
CRASH TEAM RACING PF (PSX) 99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR, SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



TOMB RAIDER 4: LAST RELEVATION (PSX) 99,95

EXTREME 500 ... 89,95
F1 WORLD GRAND PRIX '99 (DEZ) ... 99,95
FIFA 2000 ... 89,95
FIGHTING FORCE 2 ... 99,95
FINAL FANTASY VIII PF ... 119,95
FORMEL 1 '99 PF ... 99,95
F1 '99 INKL. LENKRAD PF (SVR) ... 169,95
FUSSBALL LIVE PF ... 99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE PF ... 89,95
GRAND THEFT AUTO 2 ... 89,95
GRAN TURISMO 2 (FEB) ... 99,95
GRAN TURISMO 2 INKL. LENKRAD(FEB) ... 169,95
GRUDGE WARRIORS (JAN) ... 89,95
GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN 2 ... 79,95
HELL NIGHT ... 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER EVOLUTION(FEB) ... 89,95
INT. TRACK & FIELD 2 (JAN) ... 89,95
JADE COCOON (DEZ) ... 89,95
JAMES BOND (MORGEN STIRBT NIE) ... 89,95

24H VON LE MANS (PSX) 89,95
FIFA 2000 (PSX) 89,95
NHL 2000 (PSX) 89,95
FORMEL 1 '99 (PSX) 99,95

JURASSIC PARK: WARPATH (DEZ) ... 89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (DEZ) ... 89,95
KURUSHI FINAL PF ... 89,95
LE MANS 24 STUNDEN ... 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER ... 99,95
SPIELEBERATER SOUL REAVER ... 19,95
LEGEND OF KARTIA ... 89,95
LEGO RACERS ... 89,95
LEGO ROCK RAIDERS ... 89,95
MEDAL OF HONOR (DEZ) ... 99,95



RUFF & TUMBLE (PSX) 89,95
L.OF K. SOUL REAVER (PSX) 99,95
MEDAL OF HONOR (PSX) 99,95
TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95

METAL GEAR SOLID ... 89,95
METAL G. S. VR MISSIONS ... 44,95
MILLENIUM SOLDIER - EXPENDABLE ... 79,95
MISSION IMPOSSIBLE ... 89,95
MUSIC 2000 ... 89,95
NBA CHAMPIONSHIP 2000 (DEZ) ... 89,95
NBA LIVE 2000 (DEZ) ... 89,95
NHL 2000 ... 89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING ... 89,95
OVERBLOOD 2 (DEZ) ... 89,95
PAC MAN WORLD ... 89,95

XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95
SABOTEUR (DEZ) (PSX) 99,95

inkl. Mem.Card PF 109,95 nur solange Vorrat reicht !

FINAL FANTASY VIII (PSX) 119,95
WIPEOUT 3 (PSX) 99,95

POINT BLANK 2 PF ... 89,95
PRINCE NASEEM BOXING (FEB) ... 89,95
RAILROAD TYCOON 2 (FEB) ... 89,95
RAINBOW SIX ... 89,95
RENEGADE RACING ... 89,95
READY 2 RUMBLE BOXING ... 89,95
RIDGE RACER TYPE 4 PF ... 99,95
ROADSTERS (DEZ) PF ... 89,95
RONIN BLADE ... 89,95
RUFF & TUMBLE ... 89,95
SABOTEUR (DEZ) ... 99,95
DIE SCHLUMPFE ... 89,95
SHAO LIN (DEZ) ... 89,95
SILENT HILL ... 89,95
SOUTHPARK ... 84,95
SPE OPS (JAN) ... 89,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS PF ... 99,95
SPYRO THE DRAGON 2 ... 99,95
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR. ... 89,95
SUPERCROSS 2000 (DEZ) ... 89,95
TARZAN PF ... 99,95
THE NEXT TETRIS ... 84,95

RAYMAN 2 (N64) 119,95
RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX)49,95 (N64)104,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER (N64) 109,95
STARCRAFT (N64) 109,95



Rechtzeitig vorbestellen! Vorraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

JAMES BOND: DER MORGEN STIRBT NIE (PSX) 89,95

THEME PARK - CLASSIC ... 59,95
TOMB RAIDER 4 PF ... 99,95
TONY HAWK'S PRO SKATER ... 89,95
TRICK'N SNOWBOARDER (DEZ) ... 89,95
TUNGUSKA (JAN) ... 84,95
UEFA STRIKER ... 84,95
URBAN CHAOS (DEZ) ... 89,95
V-RALLY 2 ... 89,95
VIGILANTE 8 - SECOND OFFENSE (DEZ) ... 89,95
WCW MAYHEM ... 89,95
WIPEOUT 3 + MEM.-CARD PF (SVR) ... 109,95
WORMS ARMAGEDDON ... 89,95
WORMS PINBALL ... 89,95
WU TANG CLAN ... 89,95
WWF ATTITUDE ... 84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS ... 89,95
X-FILES PF ... 99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 COLOR EDITION ... 194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK ... 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK ... 299,-
ANTENNENKABEL ... 24,95
CONTROL PAD - ORIG. ... 54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER) ... 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95
JOYPAD VERLANGERUNG JOYTECH ... 14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2 ... 94,95
LENKRAD GAMESTER G64 ... 129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. ... 34,95
MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95
MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95
RUMBLE PAK ... 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR ... 19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL ... 99,95
1080° SNOWBOARDING ... 89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 ... 99,95
ARMORINES IN PROJECT SWARM (DEZ) ... 89,95
ASTEROIDS HYPER 64 ... 89,95
BANJO & KAZOOIE ... 89,95
BASS HUNTER 64 ... 99,95
BATTLEZONE 64 ... 109,95
BOMBERMAN HERO ... 89,95
BOX CHAMPIONS 2000 ... 99,95
A BUGS LIFE (DEZ) ... 89,95
CASTLEVANIA 3D ... 109,95
COMMAND & CONQUER 3D ... 109,95
DESTRUCTION DERBY (DEZ) ... 109,95
DONKEY KONG 64 (DEZ) ... 129,95
EARTHWORM JIM 3D (DEZ) ... 89,95

F1 WORLD GRAND PRIX 2 ... 89,95
FIGHTING FORCE 64 ... 109,95
GAUNTLET LEGENDS (DEZ) ... 109,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (DEZ) ... 119,95
GRAND THEFT AUTO (GTA) (JAN) ... 99,95
HOT WHEELS ... 99,95
HYBRID HEAVEN ... 99,95
JET FORCE GEMINI ... 109,95
LEGO RACERS ... 109,95
MARIO GOLF ... 109,95
MARIO PARTY ... 89,95

DONKEY KONG 64 (INKL. SPEICHERERW.) (N64) 129,95

MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
MONSTER TRUCK MADNESS ... 99,95
NASCAR '99 ... 109,95
NBA LIVE 2000 (DEZ) ... 99,95
NBA PRO '99 ... 114,95
THE NEW TETRIS ... 89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 ... 94,95
NHL JAM 2000 (DEZ) ... 89,95
NUCLEAR STRIKE ... 109,95
"SECRET" (JAN) ... 109,95
RACING SIMULATION 2 ... 94,95
RAINBOW SIX (DEZ) ... 99,95
RAYMAN 2 ... 119,95
READY 2 RUMBLE BOXING ... 109,95
REVOLT ... 99,95
ROAD RASH ... 114,95
ROADSTERS '99 (DEZ) ... 89,95
RUGRATS - SCHATZSUCHE ... 109,95
SHADOWMAN ... 109,95
SOUTHPARK ... 99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER ... 99,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON ... 109,95
STARCRAFT (DEZ) ... 109,95
SUPER SMASH BROS. ... 89,95

TONIC TROUBLE (ED) (N64) 109,95
MARIO GOLF (N64) 109,95
SUPER SMASH BROS. (N64) 89,95
F1 WORLD GRAN PRIX 2 (N64) 89,95

TONIC TROUBLE (ED) ... 109,95
TOP GEAR RALLY 2 (JAN) ... 109,95
TOP GEAR HYPERBIKE (JAN) ... 109,95
TUROK - LEGENDEN D. V. LANDES (DEZ) ... 89,95
TUROK - RAGE WARS (ENGL.) (DEZ) ... 99,95
WCW MAYHEM (DEZ) ... 99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP ... 119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER ... 109,95
WORMS ARMAGEDDON ... 109,95
WWF ATTITUDE ... 99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME ... 109,95
XENA WARRIOR PRINCESS PF (DEZ) ... 99,95

JET FORCE GEMINI (N64) 109,95
TUROK: LEG.d.v.LANDES (N64) 89,95





ARMORINES IN PR. SW. (PSX) 94,95 (N64) 89,95
WORMS A. (DC) 94,95 (PSX)89,95 (N64) 109,95

THEO KRANZ GAMES - DER SEGA-SPEZIALIST



Dreamcast Artikel sind bei uns portofrei*!

Dreamcast ... 494,-
deutsche Version, inkl.Modem!
Controller ... 59,95
Dreamcast-Stick ... 94,95
Keyboard ... 59,95
Vibration Pack ... 49,95
VMU-Card ... 59,95
Racing CP (Lenkrad) ... 124,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 124,95
Aero Wings ... 94,95
Billiard Nights ... 84,95

SOUL FIGHTER (DC) 104,95
SOUL CALIBUR (DC) 114,95

Blue Stinger ... 94,95
Buggy Heat ... 94,95
Dynamite Cop 2 ... 94,95
Evolution (Dez) ... 84,95
F1 World Grand Prix ... 114,95
Fighting Force 2 (Dez) ... 94,95
Hydro Thunder ... 109,95
Incoming ... 114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Dez) ... 94,95
Marvel vs. Capcom (Dez) ... 99,95

Metropolis MS-R (Apr) ... 114,95
Millenium Soldier-Expandable ... 99,95
Plasma Sword (Jan) ... 99,95
Power Stone ... 94,95



UEFA STRIKER (DC) 99,95 (PSX) 84,95
SONIC ADVENTURES (DC) 94,95



Racing Simulation 2 ... 99,95
Ready 2 Rumble Boxing ... 109,95
Renegade Racing (Feb) ... 89,95
ReVolt (Dez) ... 94,95
Sega Rally 2 ... 114,95
Shadowman (Dez) ... 94,95
SnowSurfer - Cool Boarders ... 94,95
Sonic Adventures ... 94,95
Soul Calibur ... 114,95
Soul Fighter (Dez) ... 104,95
South Park Luv Shack (Dez) ... 94,95
Speed Devils ... 94,95
Suzuki Alstare Racer ... 94,95
Tee Off (Jan) ... 94,95
Tokyo Highway Challenge ... 94,95
Toy Commander ... 94,95
Trick Style ... 94,95
UEFA Striker ... 99,95
Vigilante 8 - Second Offense ... 94,95
Virtua Fighter 3 tb ... 94,95
Worldwide Soccer 2000 ... 94,95
Worms Armageddon ... 94,95
WWF Attitude ... 89,95



F1 WORLD GRAND PRIX (DC) 114,95
WWF ATTITUDE (DC) 89,95



BLAUE EDITION ... 64,95
ROTE EDITION ... 64,95
SPIELEBERATER ... 24,95

GameBoy Color

GAME BOY COLOR ... 139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA ... 99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATTERIEN) ... 34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK ... 39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET ... 39,95
10 PIN BOWLING ... 64,95
A BUG'S LIFE ... 59,95
ALICE IN WONDERLAND(DEZ) ... 64,95
ASTERIX & OBELIX ... 59,95
ASTEROIDS ... 64,95
BEAUTY AND THE BEAST(DEZ) ... 64,95
BIENE MAJA ... 59,95
BLACK BASS FISHING ... 59,95
BOMBERMAN QUEST ... 59,95
BUBBLE BOBBLE ... 59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3 ... 64,95
CAPCOM GENERATIONS ... 59,95
CARMAGEDDON (DT) ... 59,95
CATWOMAN ... 64,95
CHASE HQ ... 59,95
CRAZY BIKERS (M.M.2) ... 64,95
DEJA VU I+II ... 64,95
EARTHWORM JIM 3D ... 54,95
EVEL KNIEVEL ... 64,95
F1 WORLD GRAND PRIX ... 64,95
F-15 STRIKE EAGLE ... 64,95
FIFA 2000 (NOV) ... 64,95
GAME & WATCH GALLERY 3(DEZ) ... 44,95
GRAND THEFT AUTO ... 64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99 ... 64,95
INT. TRACK & FIELD ... 64,95
LOONEY TUNS ... 59,95
MADDEN NFL 2000 ... 64,95
MARIO GOLF ... 64,95
MICRO MACHINES 1+2 ... 59,95
MISSION IMPOSSIBLE ... 64,95
NHL 2000 ... 64,95
RAINBOW SIX ... 64,95
RESIDENT EVIL 1 (FEB) ... 59,95
RONALDO V. FOOTBALL ... 59,95
STAR WARS: RACER ... 64,95
STREETFIGHTER ALPHA ... 59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE ... 64,95
TOCA TOURING CAR CS ... 64,95
TOM & JERRY ... 54,95
V-RALLY ... 64,95
WARIO LAND 2 ... 64,95
WORLD RALLY ... 64,95
WORMS ARMAGEDDON ... 59,95
WWF ATTITUDE ... 59,95
YODA STORIES ... 64,95
ZELDA IV - DX ... 64,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS ... 49,95
ALIEN TRILOGY ... 44,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2 ... 29,95
BREATH OF FIRE 3 SPECIAL ED. ... 49,95
INDY 500 ... 29,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98 ... 49,95
JET RIDER 2 ... 29,95
RACING SIMULATION 2 ... 49,95
S.C.A.R.S. ... 49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2 ... 69,95
WILD 9'S LIMITED EDITION ... 49,95

PLATINUM EDITION

ABE'S ODDYSEE ... 49,95
BUST A MOVE 2 ... 49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT ... 49,95
COLIN MCRAE RALLY ... 49,95
COOL BOARDERS 2 ... 49,95
CRASH BANDICOOT 2 ... 49,95
CROC ... 44,95



MEDIEVIL - PLAT. (PSX) 49,95
TEKKEN 3 - PLAT. (PSX) 49,95

DESTRUCTION DERBY 2 ... 49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION ... 49,95
FINAL FANTASY VII ... 49,95
FORMEL 1 '97 ... 49,95
G-POLICE ... 49,95
GRAN TURISMO ... 49,95
GRAN THEFT AUTO ... 44,95
MEDIEVIL ... 49,95
MICRO MACHINES V3. ... 49,95
RAYMAN ... 44,95
RESIDENT EVIL 1 ... 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION ... 49,95
STREETFIGHT. EX PLUS ALPHA ... 44,95
TEKKEN 3 ... 49,95
TOCA TOURING CAR ... 44,95
TOMB RAIDER 2 ... 49,95
V-RALLY ... 49,95
WIPEOUT 2097 ... 49,95
WORMS ... 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST ... 49,95
BUCK BUMBLE ... 29,95
BUST A MOVE 2 ... 39,95
EXTREME G 2 ... 49,95
G.A.S.P. ... 29,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ... 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 ... 29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 29,95
NBA JAM '99 ... 39,95
PENNY RACERS ... 49,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER. ... 49,95
TUROK 2 ENGL. INKL. SP.BER. ... 59,95
WIPEOUT 64 ... 29,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX ... 64,95
LYLAT WARS ... 64,95
MARIO KART 64 ... 64,95
SNOWBOARD KIDS ... 64,95
WAVE RACE 64 ... 64,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. PF: Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt (lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an).

0931/3545222 ODER 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



Von deinen Gegnern kannst *du dir ruhig*







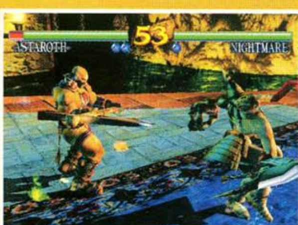
ein paar *Scheibchen*



abschneiden.



namco







Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1–2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com